QUADRINHOS • CURIOSIDADES • PASSATEMPOS • TESTE

Abril

Será que já me viram?

RECREIO

R$ 5,90
Ano 4 • Nº 170
12/6/2003

As aventuras de JACKIE CHAN

Saiba tudo sobre o desenho da TV e descubra o mundo das artes marciais

www.RECREIOONLINE.com.br

ISSN 1517-7467 12788/1 00170

Quem apagou a luz?

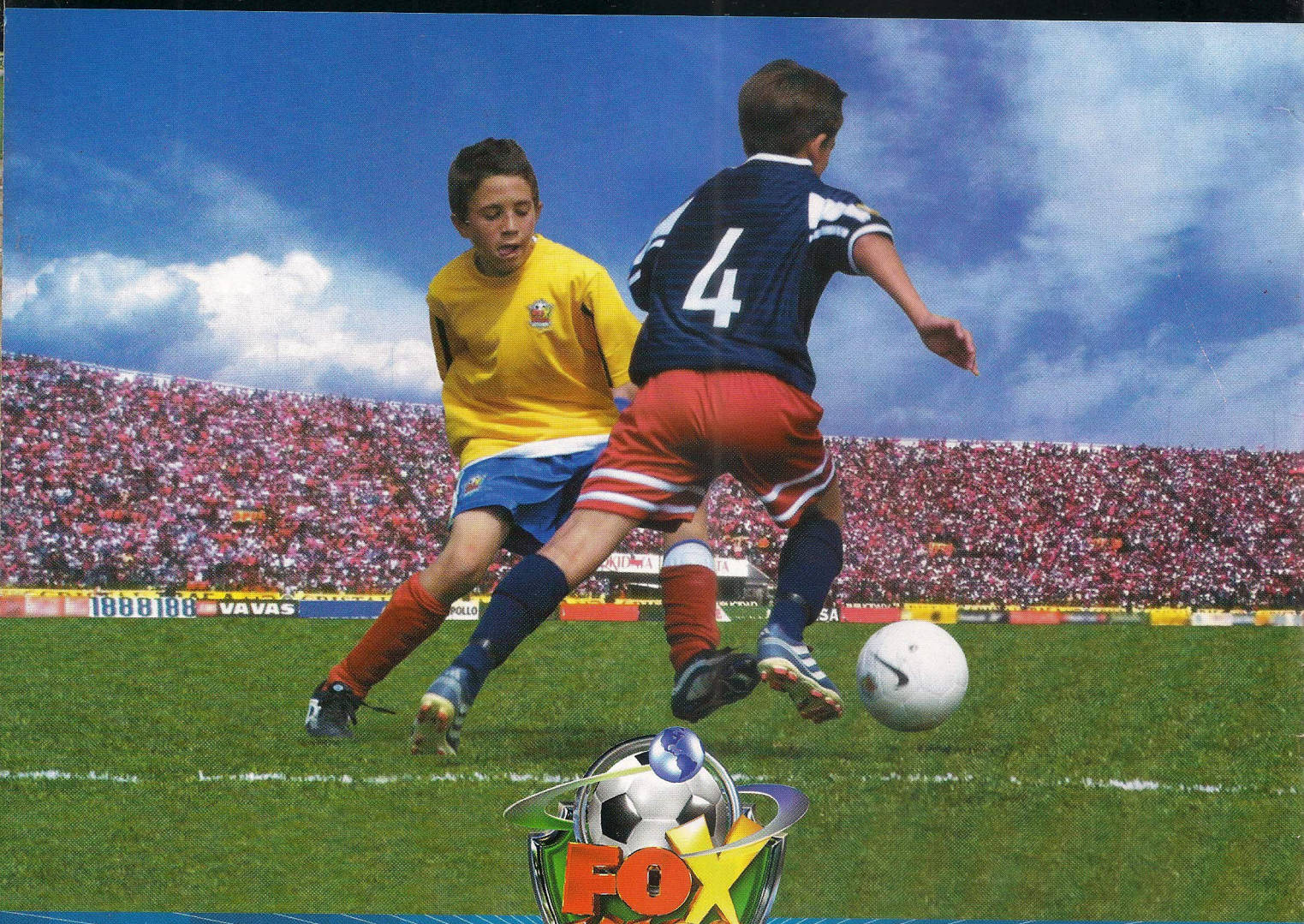
GRÁTIS

Envelope-surpresa com:
- 1 ROCKANIMAL
- 1 minigibi

VACA
Ela é a grande estrela das fazendas

Eles têm ginga, vibração e suam a camisa para serem campeões.

Grande Final Nacional - Brasil
Sábado 21 e Domingo 22 de junho - 10h.



FOX KIDS™ CUP

20 países e um só idioma: o futebol.

OS MELHORES DO MUNDO. AS MELHORES JOGADAS. OS GOLS MAIS BONITOS.
EM JULHO, NA FINAL MUNDIAL DA COPA FOX KIDS.
NÃO PERCA.

Patrocinadores:

Danoninho · NET · Passa Tempo Nestlé · PENALTY · Ri Happy Brinquedos · SKY · Sucrilhos Kellogg's · Fantasias Sulamericana

Apoio: Ministério do Esporte · Governo Federal · unicef

www.foxkids.com.br

AQUI TEM RECREIO

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Deuses e monstros**
Você conhece a mitologia grega?

8 NA TV **Jackie Chan na TV**
Tudo sobre as aventuras do herói.

12 ESPORTE **Iáááááá!**
Conheça mais sobre as artes marciais.

14 NATUREZA **Árvores surpreendentes**
Veja algumas muito curiosas.

16 VEJA DE PERTO **Da folha à raiz**
Descubra o que faz cada parte de uma árvore.

17 FESTA JUNINA **Correio elegante**
Faça bilhetes irresistíveis.

18 PASSATEMPO **Cadê?**

20 ERA UMA VEZ **Dia dos Namorados**
Um poema de amor.

24 BICHOS **Muuuuu!**
Saiba mais sobre as vacas.

26 FAZENDO ARTE **Ele é uma fera**
Monte um dinossauro de sucata.

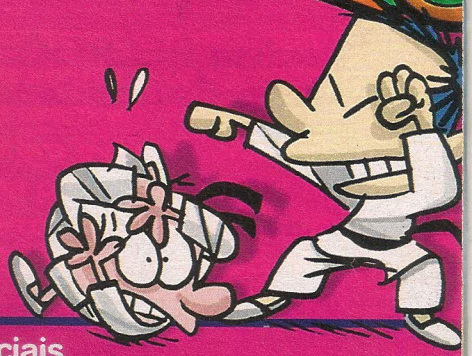
28 **QUADRINHOS**

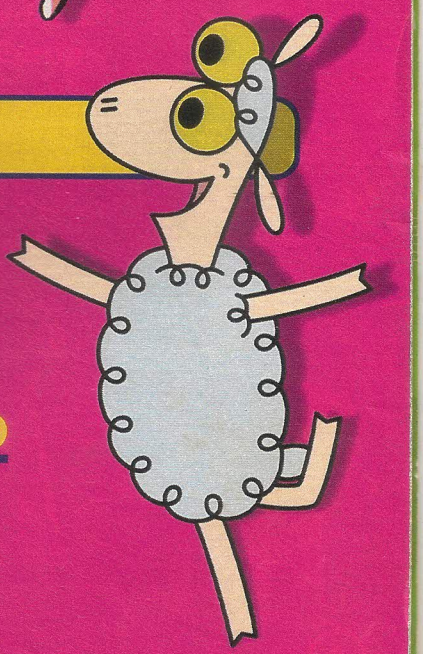
37 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

39 PASSATEMPO **Enigma**
Confusão no fundo do mar.

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**





CAPA: DIVULGAÇÃO (JACKIE CHAN) / CHRIS CLOSE/GETTY IMAGES (VACA) / © SHEEP IN THE BIG CITY and all related characters and elements are trademarks of © 2003 Cartoon Network. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

VOCÊ SABIA QUE...

O barulho das águas das Cataratas do Iguaçu pode ser ouvido a 25 quilômetros de distância?

COMO É FEITA A DENTADURA?

Ana Paula Lopes
Niterói – RJ

Ela é feita por um profissional chamado protético, com orientações do dentista. No consultório, o dentista tira um molde das gengivas da pessoa e mede a abertura da boca. Depois, o protético faz gengivas de resina e cola sobre elas os dentes, que podem ser de resina ou porcelana. O paciente prova a dentadura para os acertos necessários. Quando está pronta, ela é polida para ficar brilhante e bem parecida com os dentes de verdade.

CONSULTORIA: GIUSEPPE PUORTO (diretor do Museu Biológico do Butantan), RENATO GREGORIN (biólogo do Departamento de Zoologia e Botânica da Unesp), ROBSON FREDERICO CUNHA (professor de Odontopediatria da Unesp de Araçatuba) e UNIÃO BRASILEIRA DO ÔNIBUS (www.ubo.com.br).

AS COBRAS ESPIRRAM?

André Dutra, 10 anos
Catanduva – SP

Não. Esses animais respiram pela glote, um órgão que fica na base da boca e, ao contrário dos humanos, não precisam espirrar para eliminar secreções do aparelho respiratório. Elas liberam essas sujeiras pela boca. Algumas fazem isso com freqüência no inverno, quando é comum as cobras criadas em cativeiro serem atacadas por vírus e ficarem gripadas.

OS ANIMAIS POSSUEM IMPRESSÕES DIGITAIS?

Ana Teresa Dias
Teresópolis – RJ

Alguns deles sim, como é o caso de certos macacos. Nesses bichos, as impressões digitais são chamadas de cristas de atrito. Elas são dobras na pele das mãos e dos pés, que permitem que o animal se agarre em galhos sem escorregar.

QUANDO FOI INVENTADO O CHUVEIRO?

Ana alice Dutra
Por e-mail

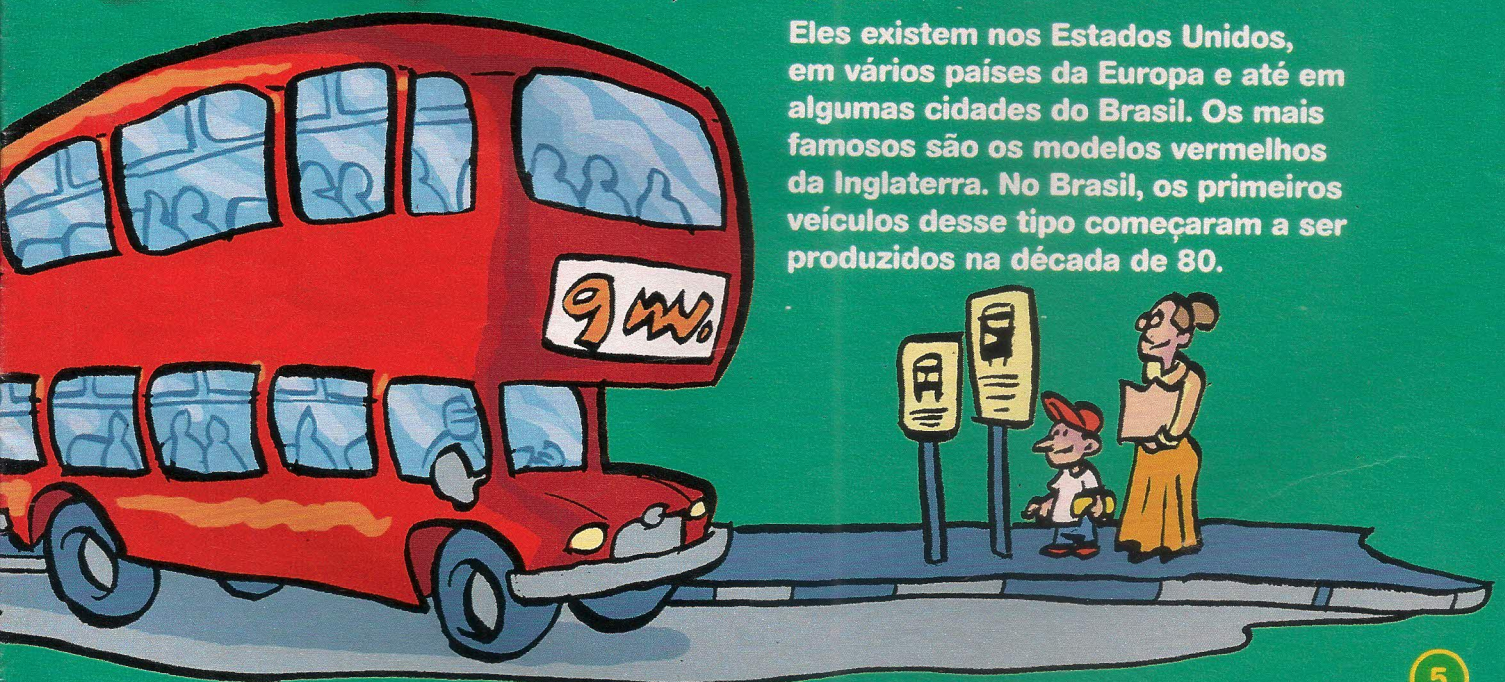
Alguns povos antigos, como os egípcios e os romanos, usavam um sistema que lembra o de um chuveiro: uma pessoa segurava um jarro com água enquanto outra tomava banho. Mas os estudiosos acreditam que os primeiros chuveiros com canos apareceram por volta do ano 1350 antes de Cristo. Já a ducha parecida com a atual foi criada em 1872, pelo médico de uma prisão francesa. Ele queria que os detentos tomassem mais banhos para melhorar as condições de higiene e de saúde do lugar.

Ilustrações:
FÁBIO MOON
& GABRIEL BÁ

EXISTEM ÔNIBUS DE DOIS ANDARES? ONDE?

Ilana
Por e-mail

Eles existem nos Estados Unidos, em vários países da Europa e até em algumas cidades do Brasil. Os mais famosos são os modelos vermelhos da Inglaterra. No Brasil, os primeiros veículos desse tipo começaram a ser produzidos na década de 80.



Deuses e

1 Segundo a mitologia, onde os deuses gregos moravam?

- [ ] A Em um castelo.
- [ ] B No céu.
- [x] C No Monte Olimpo.

2 Qual deus era considerado o mais poderoso de todos?

- [x] A Zeus.
- [ ] B Mercúrio.
- [ ] C Apolo.

3 Hércules era um herói muito forte. Segundo a lenda, quando ele era apenas um bebê, conseguiu:

- [x] A Levantar uma pedra muito pesada.
- [ ] B Estrangular uma cobra em cada mão.
- [ ] C Pegar o pai no colo.

4 A medusa era um monstro com asas de ouro e serpentes no lugar dos cabelos. Quem olhasse para ela:

- [ ] A Virava fumaça.
- [x] B Se tornava pedra.
- [ ] C Desaparecia.

5 Qual o ser mágico que é metade homem e metade cavalo e aparece nos livros de Harry Potter?

- [ ] A A múmia.
- [ ] B O vampiro.
- [x] C O centauro.

6 Quem era a deusa da beleza, que nasceu da espuma das ondas do mar?

- [ ] A Bela.
- [ ] B Hera.
- [x] C Afrodite.

7 Poseidon era o deus dos mares e oceanos e comandava as tempestades. Onde ele vivia?

- [ ] A Em uma fonte.
- [ ] B Em um palácio feito de nuvens escuras.
- [x] C Num imenso castelo no fundo do mar.

8 O minotauro, um monstro com cabeça de touro, vivia:

- [ ] A Junto com os deuses.
- [x] B Em um labirinto.
- [ ] C No fundo de um lago.

9 Que doce feito de mel, frutas, cevada e outros ingredientes era considerado o favorito dos deuses?

- [ ] A Geléia.
- [ ] B Brigadeiro.
- [x] C Ambrosia.

monstros

Descubra se você entende de mitologia grega.

10 A Olimpíada eram uma homenagem a Zeus e incluía competições de:

- [ ] A Corrida, música e teatro.
- [x] B Ginástica, arco e flecha e bordado.
- [ ] C Balé, salto e natação.

11 O deus Hélio percorria o céu com sua carruagem e representava:

- [x] A O Sol.
- [ ] B Os ventos.
- [ ] C A noite.

12 Quem eram as amazonas?

- [ ] A Sereias que viviam em um grande rio.
- [x] B Mulheres guerreiras que viviam em um lugar distante.
- [ ] C Fadas voadoras.

Confira as respostas corretas:

1 C; 2 A; 3 B; 4 B;
5 C; 6 C; 7 C; 8 B;
9 C; 10 A; 11 A; 12 B.

Resultado

DE 0 A 3 PONTOS

Parece que não se interessou ainda pelo assunto. Vale a pena fazer uma pesquisa, pois, apesar de muito antigas, essas histórias e a cultura dos gregos influenciam até hoje a nossa vida. Além disso, segundo as lendas, alguns deuses gregos eram bem bravos e vaidosos e poderiam ficar furiosos por você saber tão pouco sobre eles.

DE 4 A 8 PONTOS

Nada mau! Você conhece bastante sobre a Grécia e vai ter ótimas surpresas se investigar um pouco mais em livros, revistas e na internet. Aventure-se pelo passado e divirta-se com as histórias, a arte e as descobertas dos gregos.

DE 9 A 12 PONTOS

Você já pode se mudar para o Monte Olimpo e morar junto com os deuses! Está bem informado sobre o assunto e parece que gosta mesmo de pesquisar e viajar pelo passado. Continue lendo bastante sobre mitologia grega: há histórias legais, cheias de heróis, seres encantados e aventura.

Para saber mais:

www.recreionline.com.br

www.mythweb.com/gods/index.html

CRIS EICH & JEAN CLAUDE

NA TV

AVENTURA

Jackie Chan e sua turma encaram uma missão cheia de perigos e de diversão nos desenhos.

Já pensou ter por perto um amigo que entende tudo sobre raridades do passado, é fera em artes marciais e ainda tem um ótimo senso de humor? A garota Jade tem essa sorte. No desenho **As Aventuras de Jackie Chan** ela é sobrinha e amiga do herói da série e encara com ele todo tipo de perigo.

Jackie é um pesquisador de objetos raros que foi convidado para fazer parte da Seção 13, uma agência que investiga crimes muito complicados. Sua tarefa é procurar 12 talismãs antigos espalhados pelo mundo. Muitas pessoas acreditam que essas pedras são mágicas e há bandidos dispostos a tudo para colocar as mãos nelas.

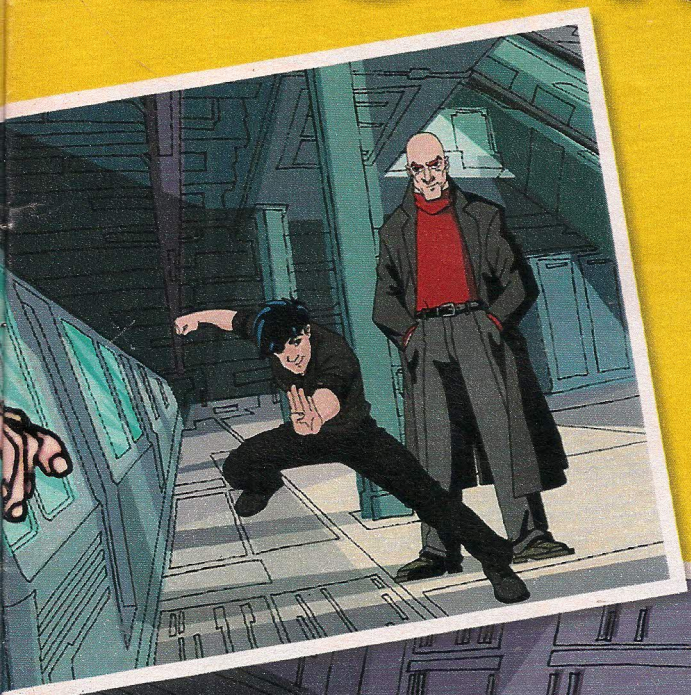
Usando o trabalho de arqueólogo como disfarce, Jackie encara o desafio e viaja atrás de pistas dos talismãs junto com Jade.

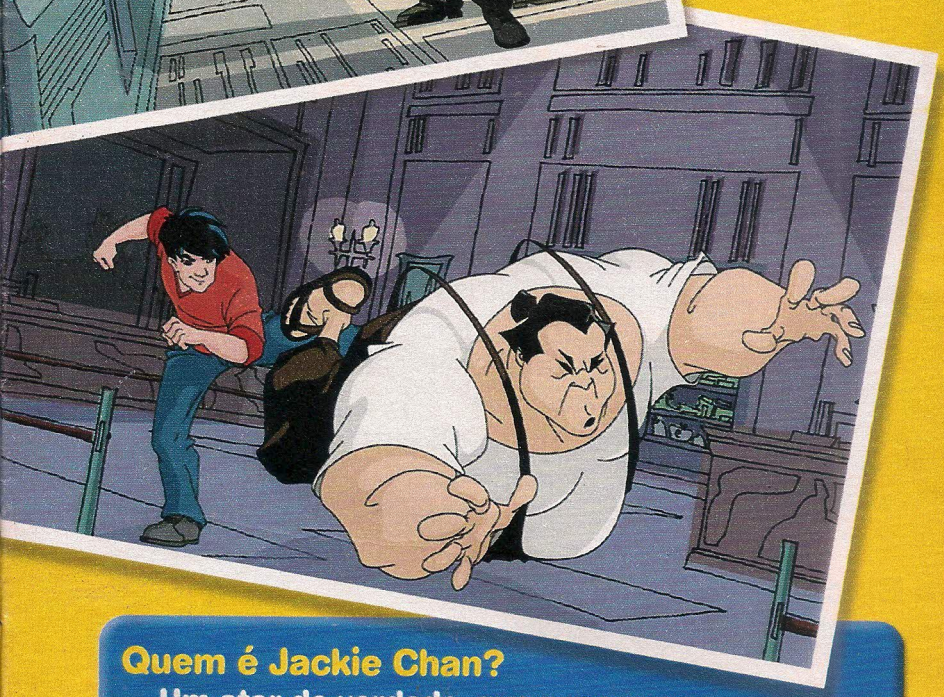
Durante a missão, ele precisa de toda sua inteligência e habilidade de lutador para achar as pedras e ainda enfrentar inimigos que querem essas relíquias. Uma organização criminosa e o terrível Shendu, um espírito maligno que pretende dominar o mundo, também estão atrás do tesouro.

Para decifrar o poder dos talismãs, Jackie e Jade contam com a ajuda do engraçado Tio. Dono de uma confusa loja de antiguidades, ele parece meio atrapalhado, mas é um grande conhecedor de lendas e objetos antigos e consegue resolver muitos enigmas. Além de garantir boas risadas, é claro.

O desenho As Aventuras de Jackie Chan é exibido pela Cartoon de segunda a sexta-feira às 16 h e às 24 h e também pela Rede Globo durante a TV Globinho.

PELO MUNDO





Quem é Jackie Chan?

Um ator de verdade, que nasceu em Hong Kong, na China, fez muitos filmes e se tornou famoso por ser fera em artes marciais. Ele pratica kung fu, caratê e judô, entre outras modalidades. Por conta disso, costuma dispensar os dublês e fazer as cenas de ação.

Ele também gosta de dublar os seus personagens nos filmes e consegue fazer isso em vários idiomas. Jackie fala japonês, mandarim, coreano, inglês e cantonês, um dialeto da China.

FOTOS: DIVULGAÇÃO

A FORÇA DOS TALISMÃS

Os talismãs do desenho estão ligados aos signos do horóscopo chinês, representados por animais. Veja o poder de cada um:

COELHO (TU) ▸ velocidade
SERPENTE (SHE) ▸ invisibilidade
CAVALO (MA) ▸ restabelecer forças
MACACO (HOU) ▸ transformação
GALO (JI) ▸ levitação
CÃO (GOU) ▸ imortalidade
PORCO (ZHU) ▸ lançar raios pelos olhos
RATO (SHU) ▸ mover objetos
BOI (NIU) ▸ força
TIGRE (HU) ▸ divisão de personalidades
DRAGÃO (LONG) ▸ combustão
CORDEIRO (YANG) ▸ projeção astral

Conheça os personagens

Jackie Chan

É especialista em arqueologia e trabalha para vários museus do mundo. Como tem incríveis habilidades em artes marciais, foi convocado por uma agência especial para encontrar poderosos talismãs chineses desaparecidos. Dedicado e inteligente, tem muito senso de humor e está sempre pronto a ajudar os outros, principalmente Jade, sua sobrinha e amiga inseparável.

Tohru

A gente se assusta só de olhar para ele. Foi um dos adversários de Jackie Chan, mas percebeu que estava do lado errado e se uniu a turma do herói.

Jade

Uma garota de 11 anos criativa e corajosa, que não se apavora com a turma da Mão Negra. É aprendiz em artes marciais e tem um mestre de dar inveja a qualquer colega de escola: Jackie Chan. Muitas vezes ela entra em ação e tira os amigos de situações arriscadas. Tem uma enorme admiração por Jackie, mas de vez em quando faz piada com os métodos dele.

Capitão Black

O comandante da agência de segurança Seção 13 tem jeito de durão, mas no fundo é legal e bem-humorado. Mesmo sem acreditar muito no poder mágico dos talismãs, ele faz de tudo para encontrá-los antes do vilão Valmont.

Tio

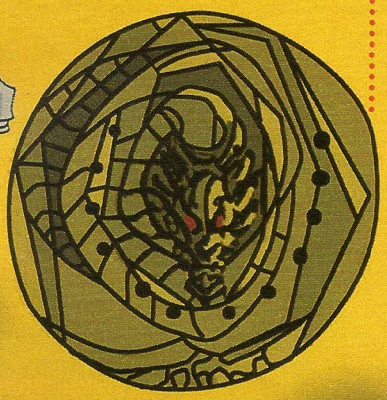
Ele parece só um velhinho trapalhão e engraçado, mas é também um sábio, que conhece segredos de magia e de relíquias do passado. Está sempre por perto para ajudar Jackie e Jade a encontrar os talismãs e a decifrar muitos mistérios. É dono de uma loja de antiguidades.

Chow, Ratso e Finn

Os atrapalhados homens de Valmont se metem em mil confusões e garantem boas risadas. Sempre acabam precisando de uma mãozinha do Bando das Sombras.

Shendu

É um espírito preso em uma estátua de serpente. Controla a mente de Valmont e conta com a ajuda do grupo Mão Negra e do Bando das Sombras. Quer reunir os talismãs para se livrar da forma de estátua e dominar o mundo.



Valmont

É o ambicioso líder da Mão Negra, uma organização muito perigosa. Usa sua força e inteligência a serviço do mal. Quer abrir caminho para que Shendu pegue os talismãs e controle o mundo.

Bando das Sombras

Um grupo formado por guerreiros vestidos de preto que são muito habilidosos e surgem para lutar contra Jackie Chan quando Shendu ordena.

FOTOS: DIVULGAÇÃO

ESPORTE

HONORÁV

As artes marciais nasceram há mais de 2 mil anos e estão cercadas de lendas e histórias. Acredita-se que elas começaram na Índia, chegaram à China e ao Japão e se espalharam pelo mundo.

Depois, receberam o nome de marciais em homenagem a Marte, deus da guerra na mitologia.

Mas elas não servem só para brigar. Também foram criadas para equilibrar o corpo e a mente e estão sempre ligadas à concentração, ao autocontrole, à disciplina e ao respeito.

Saiba mais sobre as diferentes modalidades e veja se alguma combina com você. Quem sabe você não vira um aprendiz?

EM PAZ

O **aikidô** nasceu no Japão e seu nome quer dizer "arte da paz". A idéia é dominar o adversário, sem atacar, usando as mãos para evitar os golpes e desequilibrá-lo. A luta parece uma dança e os participantes usam o hakama, uma calça que é semelhante a uma saia e facilita os movimentos.

ESPORTE SECRETO

Antigamente os movimentos do **caratê** eram considerados segredo de família e só podiam ser passados de pai para filho. Com o tempo muita gente foi aprendendo e hoje ele é um esporte olímpico.

O seu nome original era caratê-do, que quer dizer "o caminho das mãos vazias", pois era uma forma de defesa sem armas. Os iniciantes começam com uma faixa branca sobre a roupa, depois passam pela amarela, vermelha, laranja, verde, roxa e marrom, até chegar à preta, que é o nível mais alto.

FORÇAS DA NATUREZA

De olho em animais como a garça, a cobra e o leopardo, um monge criou exercícios para seus alunos. Assim surgiu o **kung fu**, que significa "habilidade através do esforço". Com o tempo ele passou a ser usado para defesa e surgiram novos mestres que criaram vários estilos diferentes.

EIS LUTAS

Descubra o mundo das artes marciais.

A MAIS ANTIGA

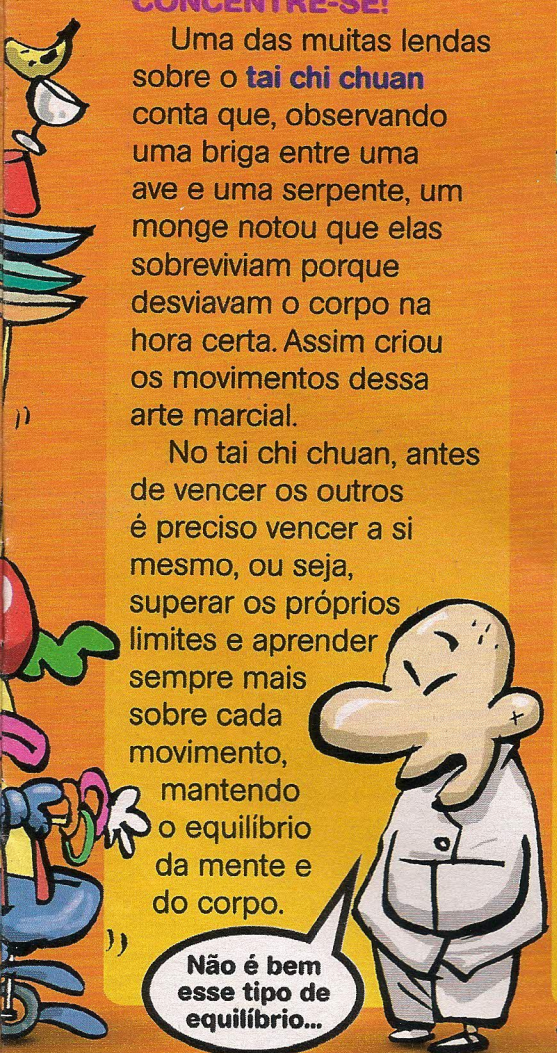
O **jiu-jítsu** é considerada a primeira arte marcial. Uma lenda diz que ela nasceu quando um monge observava um salgueiro e uma cerejeira durante uma tempestade. Os galhos fortes da cerejeira se quebravam com o vento e os do salgueiro, finos e flexíveis, se curvavam e voltavam ao lugar. Assim, ele notou que era preciso ceder para vencer.

Outra história conta que o jiu-jítsu foi criado por monges que queriam se defender de seus inimigos sem machucá-los. Tanto que jiu-jítsu significa "arte suave" e o objetivo é imobilizar o adversário, usando o mínimo de força.

CONCENTRE-SE!

Uma das muitas lendas sobre o **tai chi chuan** conta que, observando uma briga entre uma ave e uma serpente, um monge notou que elas sobreviviam porque desviavam o corpo na hora certa. Assim criou os movimentos dessa arte marcial.

No tai chi chuan, antes de vencer os outros é preciso vencer a si mesmo, ou seja, superar os próprios limites e aprender sempre mais sobre cada movimento, mantendo o equilíbrio da mente e do corpo.



UM POUCO DE TUDO

O **judô** foi criado dos movimentos de várias outras lutas e tornou-se um esporte olímpico. O seu nome significa "caminho suave" e os judocas acreditam que essa luta é uma forma de aperfeiçoar o corpo e a mente.

O principiante é chamado de kyu e o mestre, de dan. Os níveis são determinados pela cor das faixas, da branca até a vermelha, passando pela cinza, azul, amarela, laranja, verde, roxa, marrom, preta e a rajada de vermelho e branco.

JEAN GALVÃO

NATUREZA

ELAS SÃO

Conheça algumas das ár

QUEM GUARDA TEM

O baobá é típico da África. Ele ganhou o apelido de árvore da vida porque resiste à falta de água e garante a sobrevivência de muitos bichos. Um dos seus segredos é o imenso tronco, que absorve a água da chuva como uma esponja e armazena o líquido. Na época da seca, elefantes e outros animais comem pedaços do tronco para matar a sede e mesmo assim a árvore continua crescendo. Uma lenda africana conta que Deus deu o baobá à hiena, que, distraída, o plantou de cabeça para baixo. Por isso é que se tem a impressão de que seus galhos são raízes.

QUASE UMA FLORESTA

Parece uma floresta, mas é uma árvore só: a *Great Banyan*. Ela cobre uma área maior do que um campo de futebol e fica em um jardim botânico na Índia. As partes que lembram troncos são, na verdade, mais de 1.700 raízes que se prendem ao solo para sustentar todos os galhos e as folhas. É a árvore que tem a maior copa do mundo e existe desde 1787.

VOVÓ CHEIA DE TRUQUES

As árvores mais antigas do mundo são da espécie *bristlecone pine* e eram sementes na época da construção das pirâmides do Egito.

A mais velha é conhecida como Matusalém, tem cerca de 4.900 anos e vive nos Estados Unidos. Esse tipo de planta é resistente, suporta bem o clima frio e seco e tem um tronco forte para impedir o ataque de fungos e bactérias. Além disso, se uma parte dela é atingida por um incêndio ou por uma tempestade, ela pára de fornecer nutrientes para a região machucada e a parte saudável recebe mais alimento.

CONSULTORIA:
VERA LEX ENGEL (Faculdade de Ciências Agronômicas da Unesp) e SANDRA GUERREIRO (Depto. de Botânica da Unicamp).

GALLO IMAGES/CORBIS

INCRÍVEIS!

vores mais curiosas do planeta.

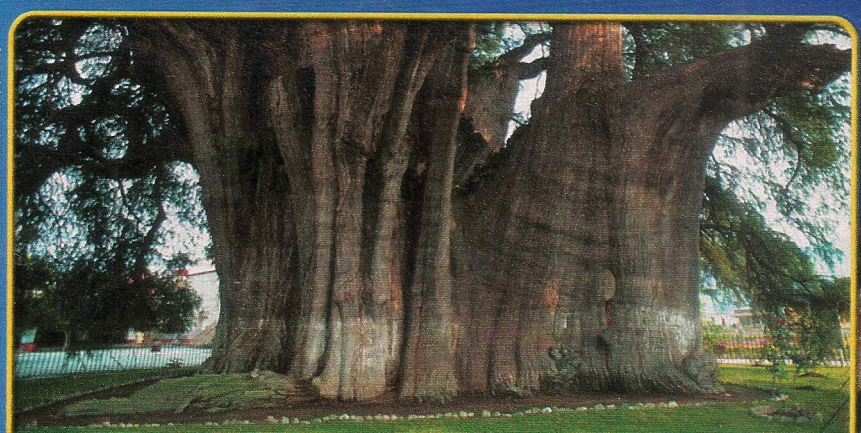
JEREMY HORNER/CORBIS

AS GIGANTES VERDES

As sequóias são os seres vivos mais altos do planeta, atingindo 90 metros de altura. Elas têm tempo de sobra para crescer: levam 400 anos para se tornarem adultas e podem viver mais de 1.500 anos.

A mais alta já encontrada tem cerca de mil anos e 112 metros de altura, ou seja, o mesmo que um prédio de 37 andares! Ela fica em um parque nos Estados Unidos, mas sua localização exata não é divulgada para garantir a preservação.

Outra árvore famosa e enorme dessa espécie ganhou até nome: General Sherman. Ela fica em outro parque nos Estados Unidos.



ARVIND GARG/CORBIS

MUUUITO GRANDE

No México há uma árvore com o tronco tão grande que, para abraçá-la, são necessárias umas 50 pessoas! Esse gigante, conhecido como árvore de Tule, é um cipreste mexicano com cerca de 2 mil anos. O tronco tem 58 metros de circunferência e mais de 40 metros de altura.

VOCÊ SABIA QUE...

- **As árvores são os mais antigos, maiores, mais altos e mais fortes seres vivos do planeta?**
- **O maior cajueiro do mundo fica no Rio Grande do Norte? Ele ocupa 8.400 metros quadrados, o mesmo que 32 quadras de tênis.**
- **O coqueiro-do-mar tem a maior semente do mundo? Cada coco pesa 20 quilos e tem até três sementes.**

GALEN ROWELL/CORBIS

VEJA DE PERTO

De olho no jardim

Saiba quais são as partes de uma árvore.

ILUSTRAÇÃO: CARLO GIOVANI
FOTO: MARCELO ZOCHIO

FLORES

Produzem o pólen. Ele é transportado pelo vento, pela água ou por animais. Nessa viagem, ele pode fertilizar uma outra flor, e aí começar a formação de um fruto.

FRUTOS

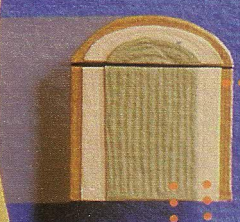
Eles se formam de uma parte da flor. Dentro deles ficam as sementes, de onde podem nascer novas árvores.

FOLHAS

Absorvem a luz do Sol e o gás carbônico para que a planta faça a fotossíntese, fabricando seu alimento.

TRONCO

Sustenta a árvore, armazena água e nutrientes e distribui o alimento por toda a planta. Veja algumas de suas partes:



Casca

É a parte de fora, que evita a perda de água e protege de fungos e bactérias.

Floema

Essa camada tem células que conduzem a seiva das folhas para as raízes.

Xilema

A parte externa leva água e nutrientes das raízes para as folhas, onde é fabricada a seiva. No centro fica a parte mais dura, que sustenta a árvore.

RAÍZES

Prendem a árvore no solo e têm minúsculos pêlos que absorvem a água e os sais minerais de que a planta precisa.

CONSULTORIA:
VERA LEX ENGEL (Faculdade de Ciências Agronômicas da Unesp).

Festa Junina

Recados do CORAÇÃO

Dicas para um correio elegante muito especial.

Você vai precisar de:

- papéis coloridos

1. Recorte corações de vários tamanhos e cores. Recorte um retângulo de papel.
2. Cole os corações uns sobre os outros no retângulo formando bichos. Deixe espaço para a mensagem e desenhe detalhes como olhos e bigodes.

FOTO: LEO FELTRAN

Como brincar

1. No dia da festa junina, reúna a turma e escolham os mensageiros do correio elegante, que podem usar um crachá em forma de coração. Em uma caixa ou cesta, eles vão levar os papéis decorados e canetas.
2. Quem quiser enviar um recado chama o mensageiro, escreve e diz a quem ele deve ser entregue. A pessoa pode assinar ou dar uma dica, dizendo que está de blusa azul, por exemplo. O mensageiro faz a entrega e traz a resposta, mas tem de guardar segredo.

www.recreionline.com.br

BRINQUE NA FAZENDA
Tire leite da vaca e cuide dos outros bichos em um minuto.

Saiba mais sobre as vacas, as maiores produtoras de leite do mundo.

PAPEL DE PAREDE
Entre em Fique ligado-Telinha e deixe seu micro com a cara de Jackie Chan.

ÁRVORE VIRTUAL
Plante uma árvore e acompanhe seu crescimento no computador.

ROCK ANIMAL
Conheça o Diário do dr. Gemma, que traz tudo sobre as mais recentes descobertas arqueológicas.

PASSATEMPO

Cadê?

Entre nesta festança e olhe por todo lado para encontrar as figuras que aparecem em destaque no coração.

Resposta na página 42.

Será que ela

Será que ela gosta de mim?
Me disseram assim:
pega um malmequer,
tira pétala por pétala
falando até o fim
bem-me-quer, mal-me-quer.
Mas fazer isso com flor?
E se ela sentir dor?

Será que ela gosta de mim?
Eu podia perguntar
mas se ela disser sim
fico vermelho feito tomate.
Se ela disser não
fico verde como abacate.
Vou perguntar, o que importa?
de qualquer jeito viro horta.

Será que ela gosta de mim?
Melhor telefonar
só para confirmar
se ela é minha namorada.
Mas se der linha ocupada?
É bom nem pensar
ou vou desconfiar
que já tem outro na parada.

Será que ela gosta de mim?
Alguma coisa diz que sim,
pois ela desenhou
um coração com o meu nome
no tronco do cajueiro.
Mas posso estar enganado
porque na hora do recreio
ela nem olha pro meu lado.

gosta de mim?

Será que ela gosta de mim?
Perguntei para o Mingau,
o meu gato siamês.
Ele me respondeu: miau!
O que isso quer dizer?
Será que quer dizer sim
ou será só um talvez?
Oh, continuo sem saber!

Será que ela gosta de mim?
Perguntei para o Lingüiça,
meu cachorro bassê.
Ele me deu uma lambida.
Será que isso quer dizer
ela é louca por você?
Ou será sai dessa vida,
vai tratando de esquecer?

Será que ela gosta de mim?
Com a Bia eu me embaraço,
a Adriana acho bacana,
a Camila parece uma miss.
Mas só ela me faz sentir
um foguete no espaço,
um elefante na savana,
um super-herói superfeliz.

Será que ela gosta de mim?
Sim, não, sim, não, sim.
Por que algumas repostas
ficam fora de alcance?
Sim, não, sim, não, sim.
Será que você entende?
Queria que nosso romance
terminasse em happy end.

Texto:
CLÁUDIO FRAGATA

Ilustração:
ROGÉRIO COELHO

COM AMIGOS COMO ESTES, N

Você sabia que o camelo é capaz de ficar até três semanas sem
em apenas dez minutos. Agora, o que não pode faltar nunca

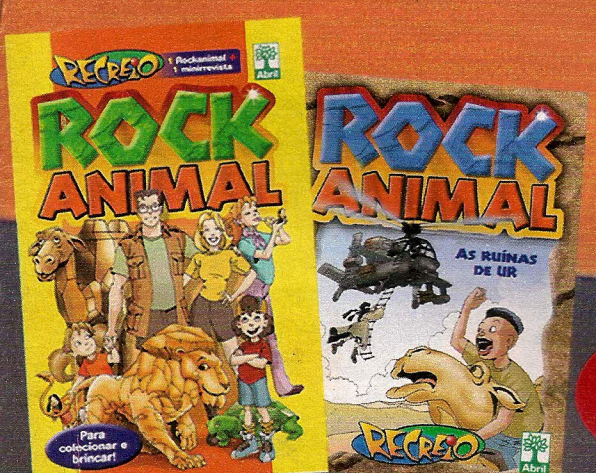
ROCK ANIMAL

O EXPLORADOR É VOCÊ.

A coleção ROCKANIMAL tem 20 bichos para você brincar, colecionar e trocar com os amigos. Toda semana, você pode encontrar qualquer um deles em seu envelope-surpresa.

ENHUM LUGAR FICA DESERTO.

beber água? Mas, depois, haja água! Ele chega a engolir 120 litros é companhia. Ficar longe dos amigos, nem por um segundo!



Patrocínio:

SUCRILHOS Kellogg's

As embalagens de SUCRILHOS Tradicional, Banana e Chocolate agora vêm com cenários ROCKANIMAL.

RECREIO

Toda quinta, nas bancas.

WG PROPAGANDA

MUUUUU

As vacas e os touros vivem junto dos humanos há milhares de anos.

CONSULTORIA: VALTER B. DE OLIVEIRA (zootecnista e professor do Colégio Técnico da UFRRJ) e MARIA GERALDA DE OLIVEIRA (Embrapa Gado de Leite).

LAURIE CAMPBELL/GETTY IMAGES

Esta vaca da Escócia é bem peluda porque vive em regiões frias.

Malhadas, brancas, pretas, marrons... Existem vacas de vários tipos, que se diferenciam pela cor, tamanho e pêlo. Elas e os touros fazem parte do grupo dos bovinos, o mesmo dos búfalos e gnus.

Pacíficas e com facilidade de adaptação, elas foram domesticadas há milhares de anos, provavelmente quando os homens formaram suas primeiras aldeias, ainda na Pré-História, e se espalharam pelo mundo junto com a gente. Hoje não há registros de vacas selvagens vivendo livres na natureza.

Esses animais preferem viver em grupos de até 20 vacas, um touro e os filhotes. Eles mugem para se comunicar e emitem sons diferentes em cada situação.

O macho protege a turma e dá as ordens, escolhendo onde todos vão pastar e quando devem mudar de lugar. Além disso, ele é o pai de todos os bezerros que nascem no grupo.

Em geral, cada vaca tem só um filhote por vez. Após nove meses de gestação, o bezerro nasce e dá os primeiros passos. Pelo cheiro e pelo convívio, ele identifica sua mãe no meio de outras fêmeas para mamar. Com cerca de 40 dias começa a se alimentar como os pais.

A comida preferida desses animais são as gramíneas, como o capim, mas eles também gostam de outros vegetais e se alimentam com vários tipos de ração.

Quando come, a vaca arranca o capim com os dentes e o engole. Ele vai para o estômago e volta para a boca por várias vezes para ser mastigado novamente, até ser totalmente digerido. Por isso ela faz parte do grupo dos ruminantes, bichos que parecem estar todo o tempo mastigando.

UU!

PETER CADE/GETTY IMAGES

A ficha do bicho

Peso entre 350 e 700 quilos, dependendo da raça.
Tamanho De 1,40 metro a 1,70 metro.
Tempo de vida de 15 a 20 anos.
Alimentação capim e ração.
Onde vive no mundo todo.

VOCÊ SABIA QUE...

- Todo dia as vacas passam cerca de oito horas comendo, oito horas ruminando e oito horas repousando?
- Algumas raças produzem mais leite do que outras?
- Na Índia, as vacas são sagradas para alguns grupos e andam livres nas ruas?
- Cada vaca tem em média dez filhotes durante a vida toda?
- As vacas sem chifres são chamadas de mochas?

FAZENDO ARTE

UMA FER

Faça um dino feroz para brincar.

Você vai precisar de:

- 1 caixa de sabonete
- 1 garrafa de refrigerante de 2 litros
- fita adesiva
- 2 caixas de creme dental
- papel cartão
- 2 canudinhos
- 1 rolo de papel higiênico
- cola
- jornal
- tinta guache

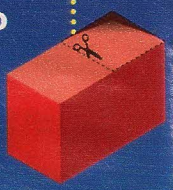
O dino de verdade

O *Ceratossauro* era carnívoro e viveu há cerca de 150 milhões de anos. Esses animais chegavam a 6 metros de altura e podiam pesar 1 tonelada.

Eles caçavam em grupos e atacavam outros dinos que só comiam plantas. Com olhos grandes, provavelmente tinham boa visão e eram ótimos caçadores.

PRODUÇÃO:
MARCOS FABIANO LOPES
ESQUEMAS:
ADRIANO PIDONE
FOTO:
LEO FELTRAN

1 Corte uma abertura na caixa de sabonete como mostra a figura. Encaixe no gargalo da garrafa e cole com fita adesiva.



Cole uns 10 cm na caixa.

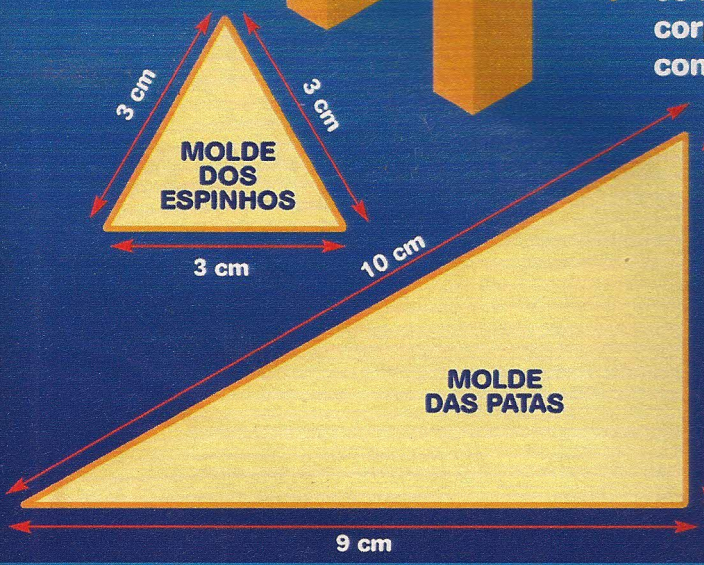
2 Prenda uma caixa de creme dental de cada lado da garrafa.

3 Copie as garras no papel cartão e recorte.

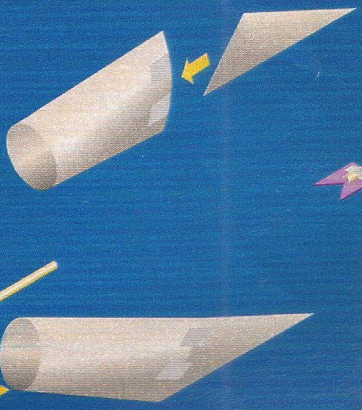
A DIVERTIDA

4 Corte dois pedaços de 10 centímetros de canudinho e faça um corte na ponta de cada um. Encaixe uma garra em cada canudo e fixe com fita adesiva.

5 Prenda os canudos nas laterais da garrafa.

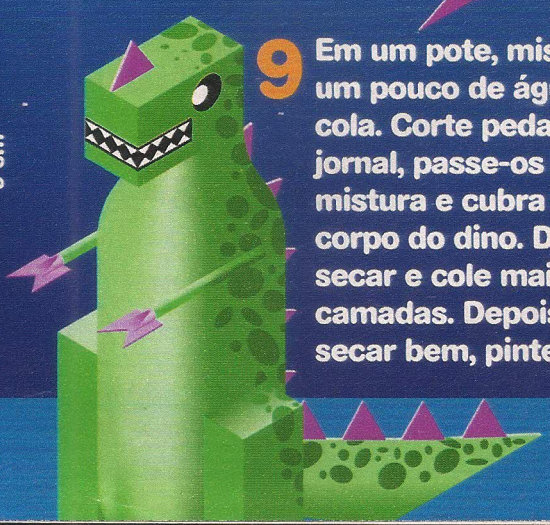


6 Feche uma das pontas do rolo de papel com fita adesiva. Copie o molde da cauda no cartão, recorte e prenda no rolo.



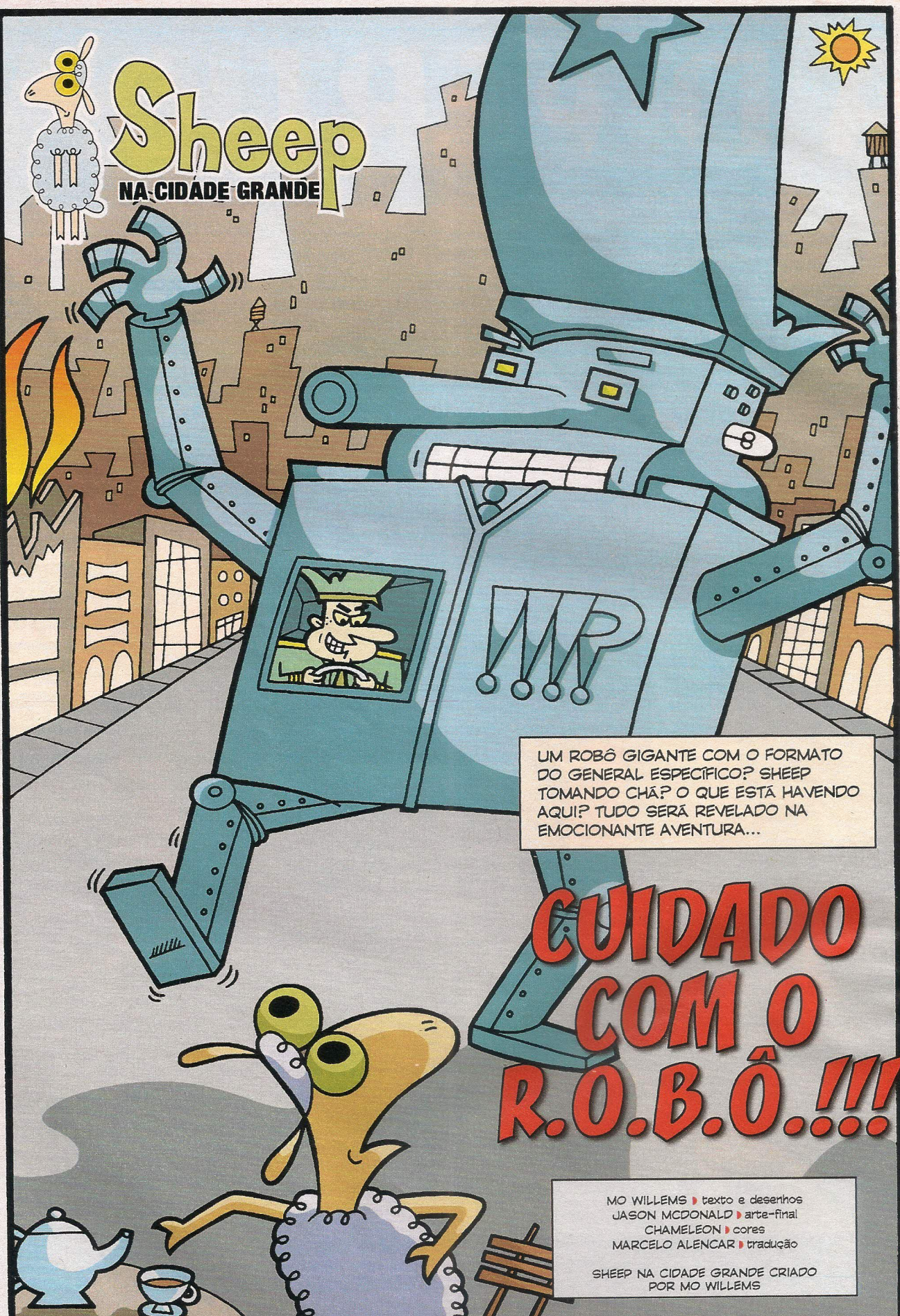
7 Fixe a cauda e os braços no corpo do bicho com a fita.

8 Copie o molde dos espinhos e das patas e recorte. Cole as patas na caixa de creme dental e os espinhos na cauda, no dorso e na cabeça.



9 Em um pote, misture um pouco de água na cola. Corte pedaços de jornal, passe-os nessa mistura e cubra todo o corpo do dino. Deixe secar e cole mais duas camadas. Depois que secar bem, pinte.

Sheep
NA CIDADE GRANDE

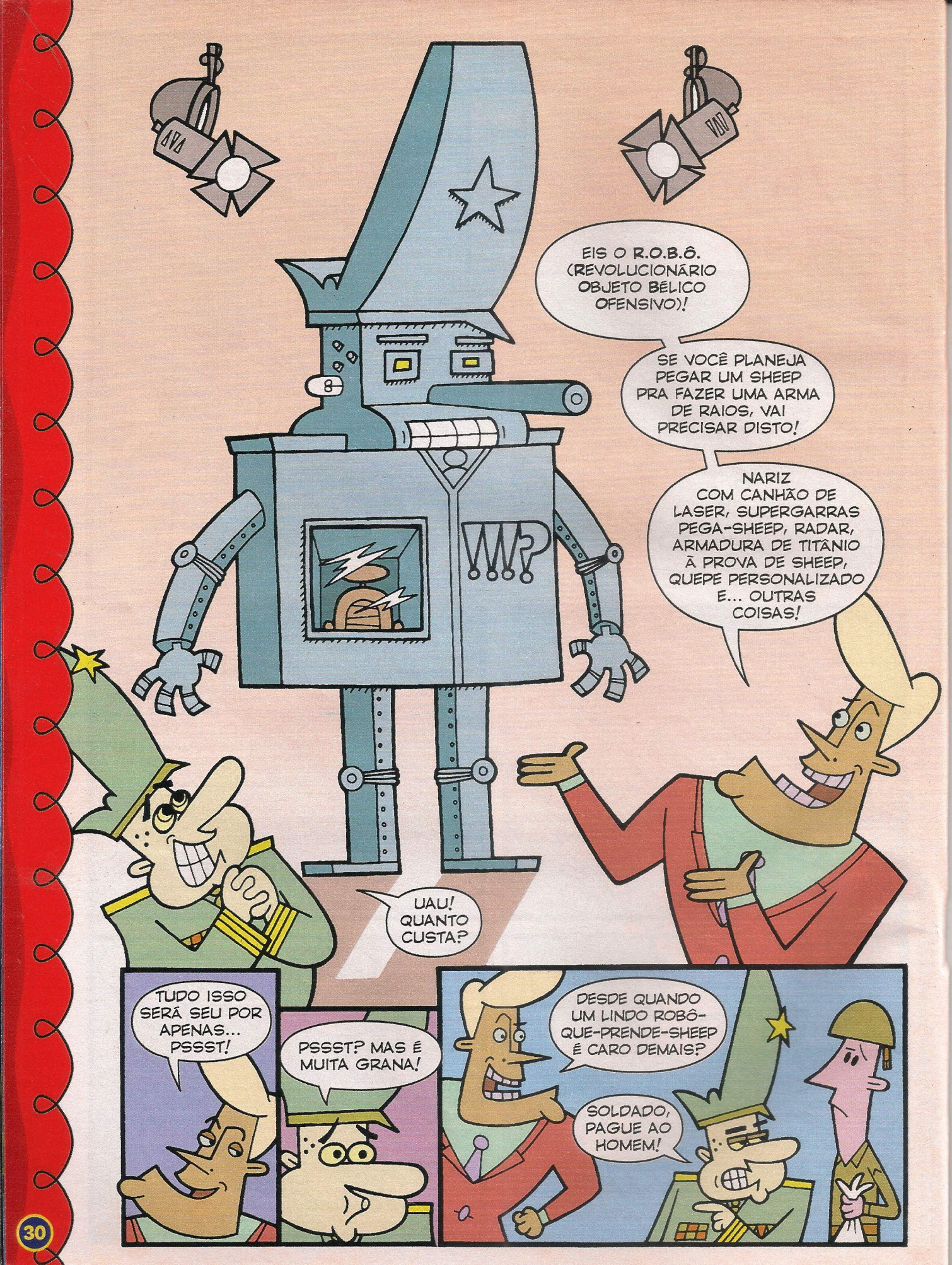


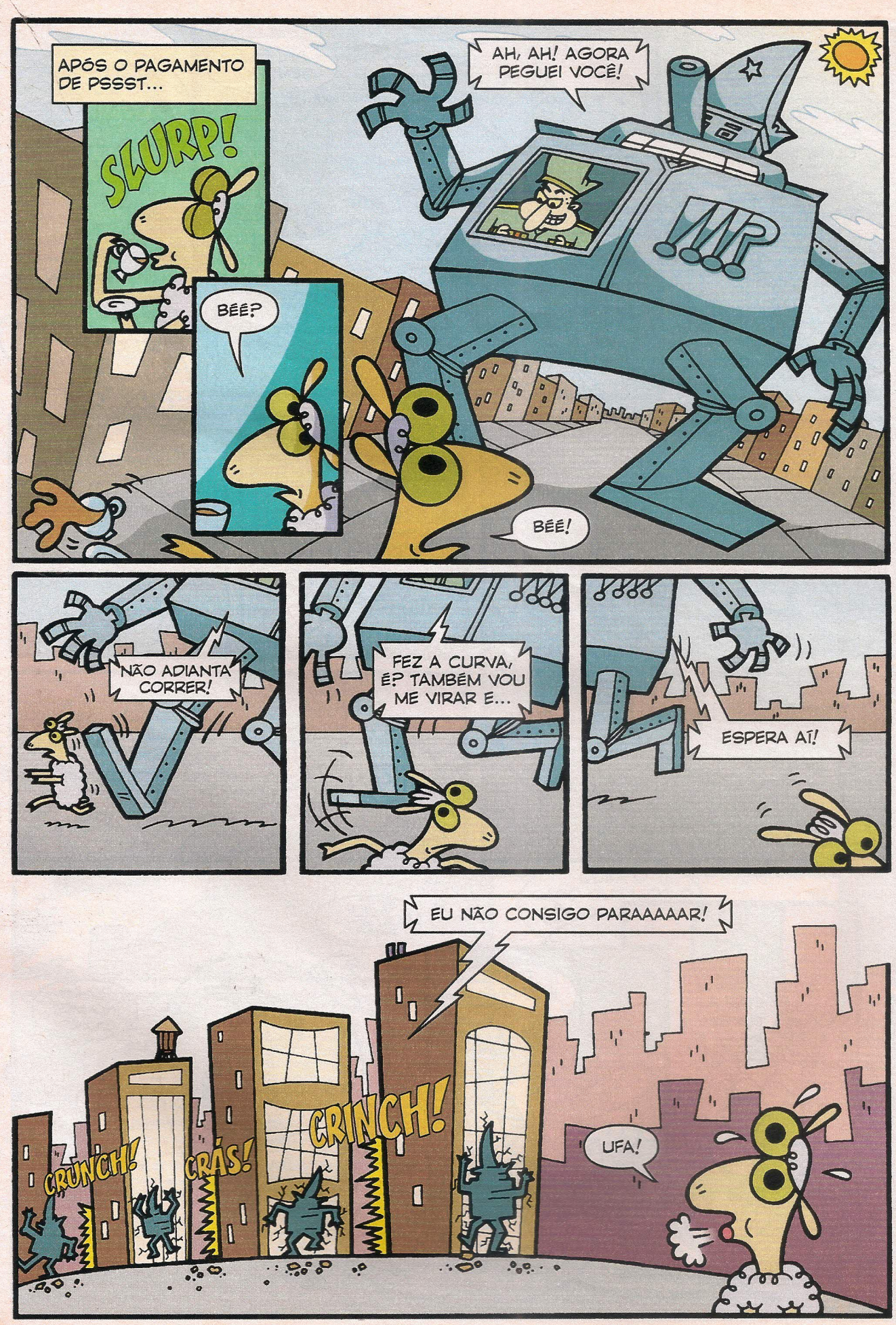
MO WILLEMS ◗ texto e desenhos
JASON MCDONALD ◗ arte-final
CHAMELEON ◗ cores
MARCELO ALENCAR ◗ tradução

SHEEP NA CIDADE GRANDE CRIADO POR MO WILLEMS

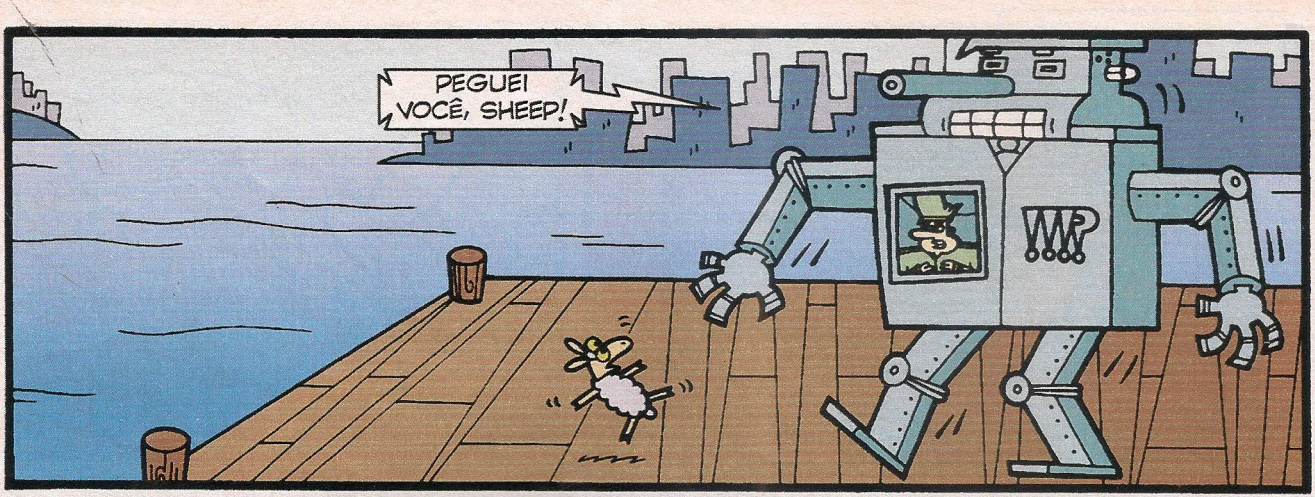
© SHEEP IN THE BIG CITY AND RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © 2003 CARTOON NETWORK. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.

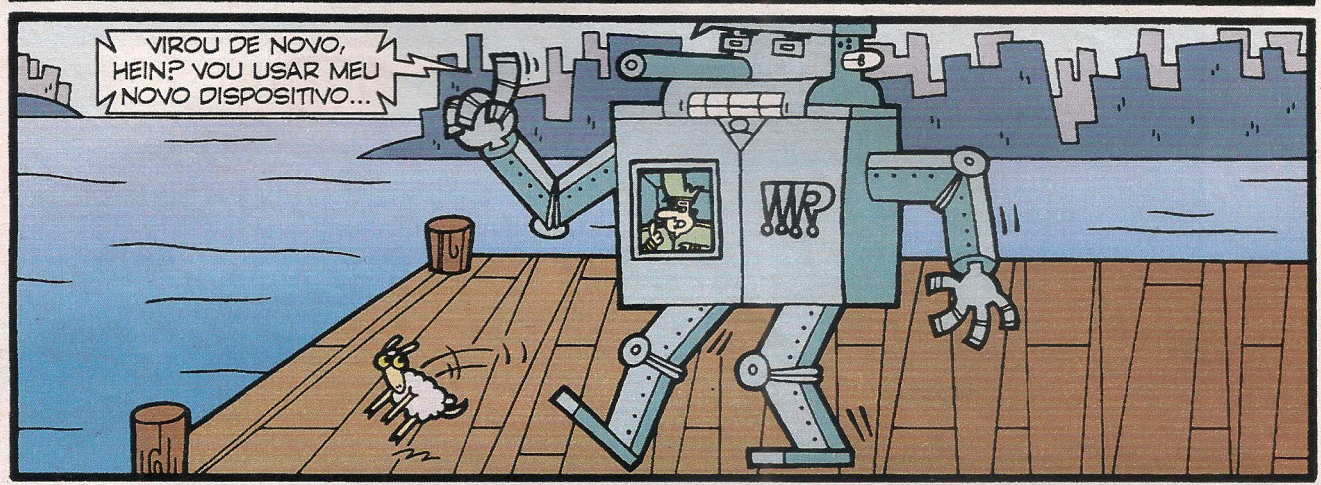
NOSSA HISTÓRIA COMEÇA COM O GENERAL ESPECÍFICO TENTANDO CAPTURAR NOSSO HERÓI, SHEEP. O MILITAR PRETENDE CRIAR UMA ARMA DE RAIOS MOVIDA A SHEEP!
BÉÉ!
AH! AH!
VOCÊ NÃO PODE ESCAPAR DO MEU PULA-PULA-PEGA-SHEEP!
BOLAS!
SPLAT!
!!!?
ESSA FOI A ÚLTIMA VEZ QUE EU COMPREI UMA COISA CARA E INÚTIL!
MAS, SE EU ENCONTRAR UMA COISA RIDÍCULA, CARA E ÚTIL...
SE VOCÊ TEM MUITO DINHEIRO E QUER CAPTURAR UM CARNEIRO, TENHO A SOLUÇÃO!
TENHO SIM!
!!!?

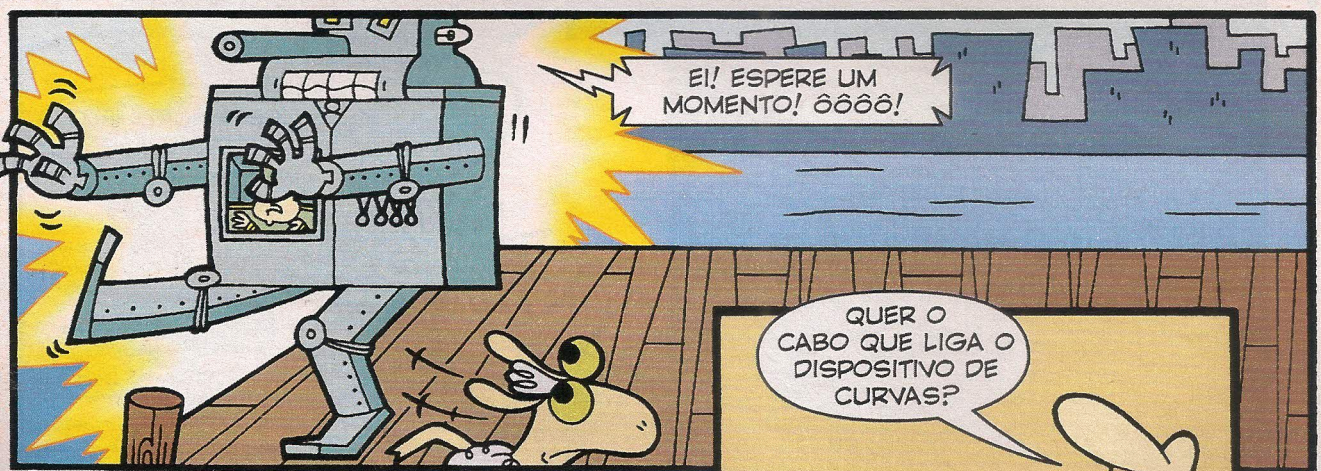

EIS O R.O.B.Ô. (REVOLUCIONÁRIO OBJETO BÉLICO OFENSIVO)!
SE VOCÊ PLANEJA PEGAR UM SHEEP PRA FAZER UMA ARMA DE RAIOS, VAI PRECISAR DISTO!
NARIZ COM CANHÃO DE LASER, SUPERGARRAS PEGA-SHEEP, RADAR, ARMADURA DE TITÂNIO À PROVA DE SHEEP, QUEPE PERSONALIZADO E... OUTRAS COISAS!
UAU! QUANTO CUSTA?
TUDO ISSO SERÁ SEU POR APENAS... PSSST!
PSSST? MAS É MUITA GRANA!
DESDE QUANDO UM LINDO ROBÔ-QUE-PRENDE-SHEEP É CARO DEMAIS?
SOLDADO, PAGUE AO HOMEM!

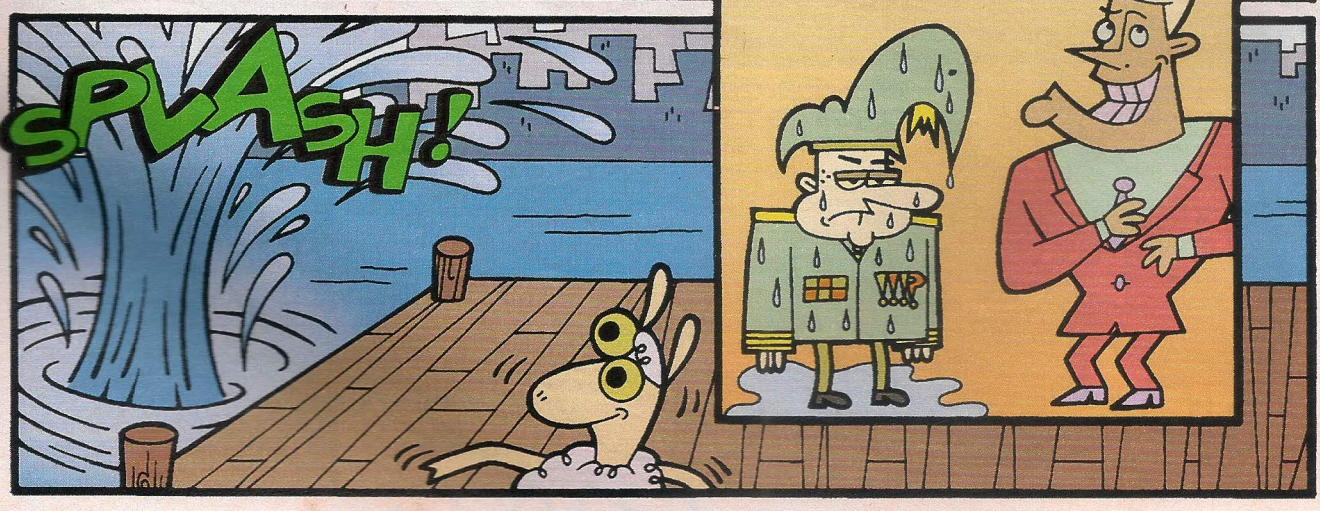

APÓS O PAGAMENTO DE PSSST...
SLURP!
BÉÉ?
AH, AH! AGORA PEGUEI VOCÊ!
BÉÉ!
NÃO ADIANTA CORRER!
FEZ A CURVA, É? TAMBÉM VOU ME VIRAR E...
ESPERA AÍ!
EU NÃO CONSIGO PARAAAAAR!
CRUNCH!
CRÁS!
CRINCH!
UFA!

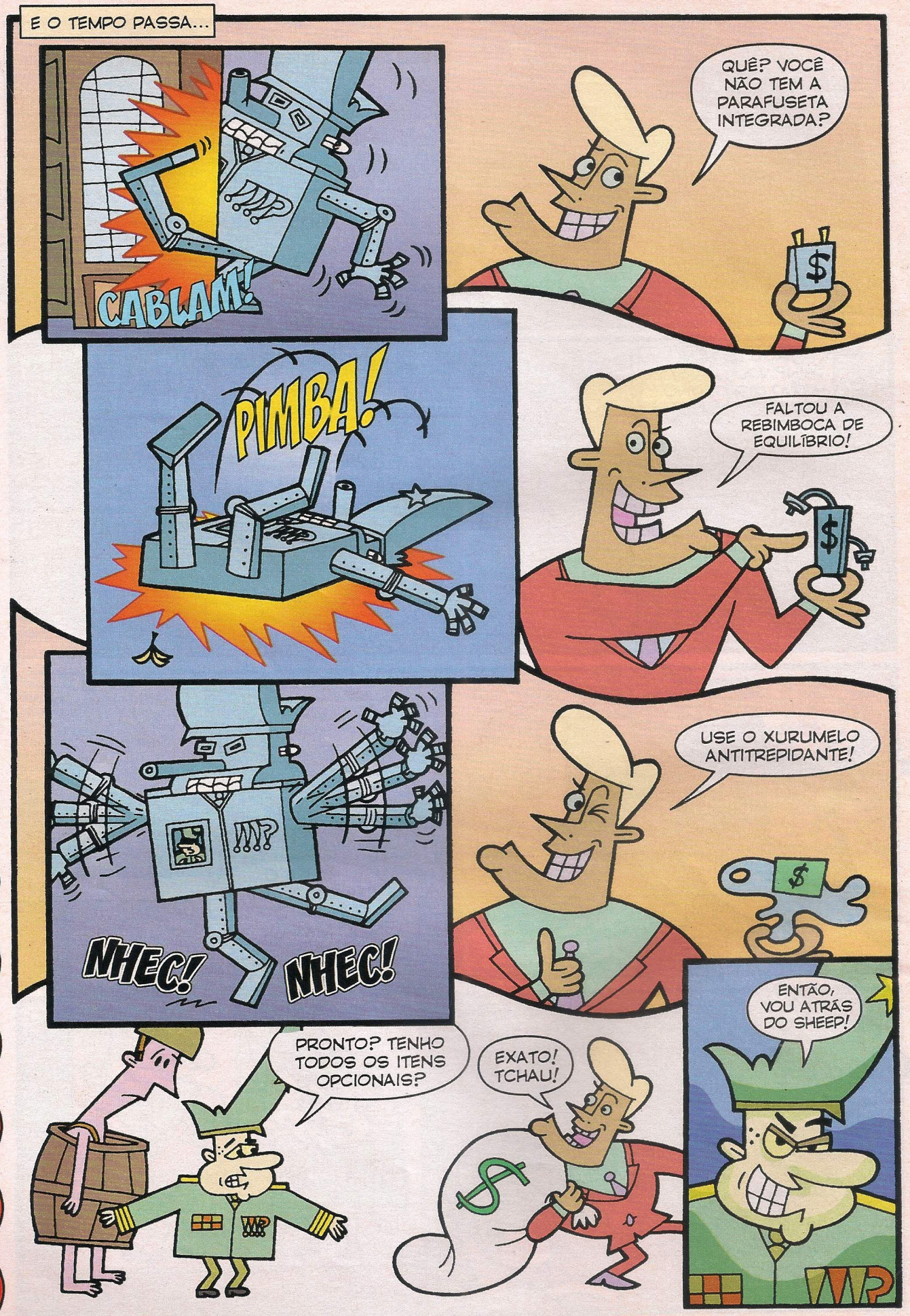
DEPOIS...
ESSE ROBÔ IDIOTA SÓ ANDA EM LINHA RETA! COMO OUSA ME VENDER ALGO ASSIM?
O DISPOSITIVO DE CURVAS É UM OPCIONAL!
AH! FAZ SENTIDO!
VOCÊ PRECISA DO MODELO MEGAEXTRA LUXO, QUE VIRA PRA ESQUERDA E PRA DIREITA!
TEM RAZÃO! E QUANTO CUSTA?
SOMENTE ZIRIGUIDUM-OBA E 99 CENTAVOS!
SOLDADO, TRAGA ZIRIGUIDUM-OBA E 99 CENTAVOS!
MAS É TODO O DINHEIRO DO MUNDO!
NÃO FUI EU QUEM TORROU UMA FORTUNA NESTE CINZEIRO!
OPS! FUI EU, SIM!
TANTO FAZ! PAGUE AO MOÇO!
AQUI ESTÁ...
PONHA NO MEU CARRO!

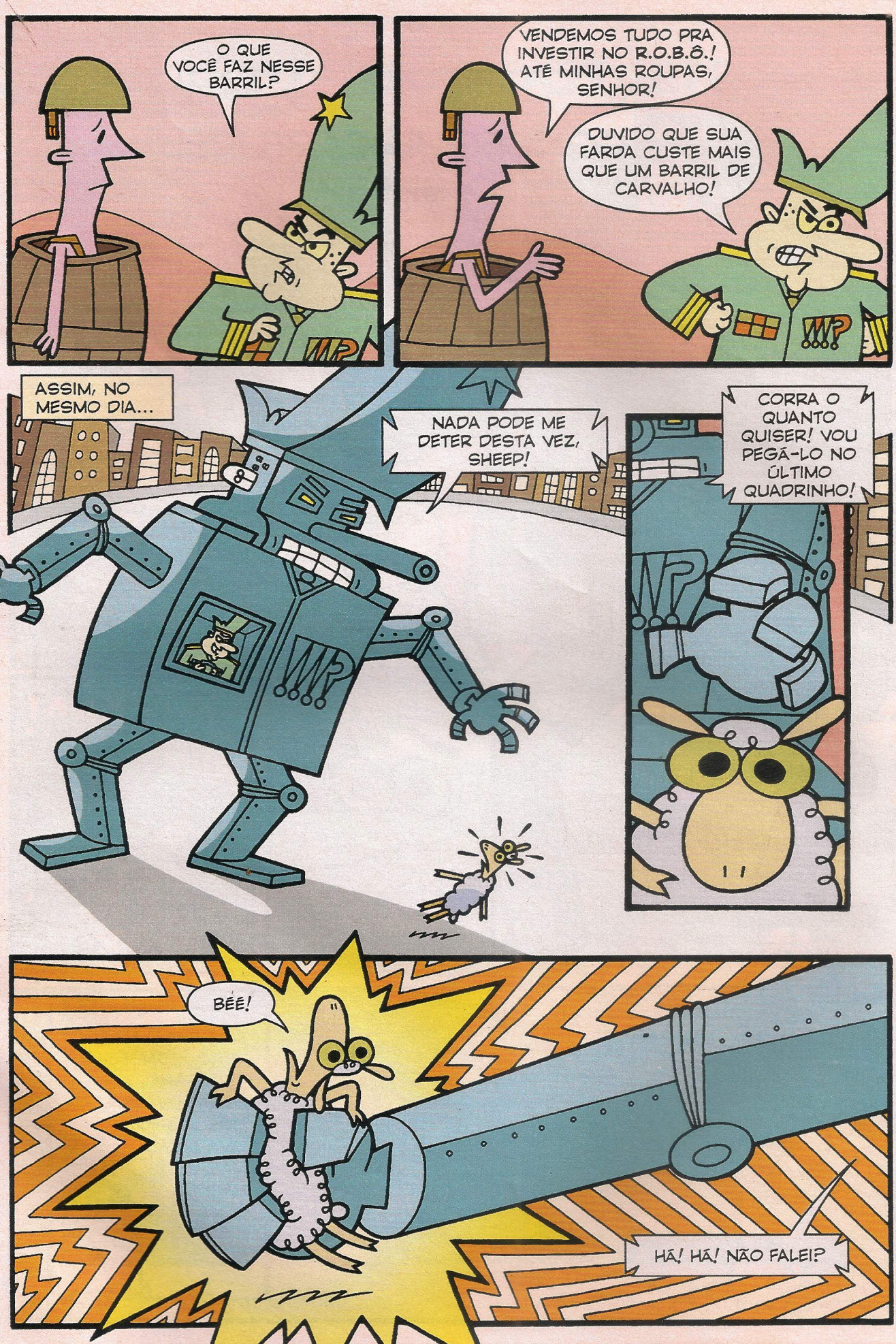

PEGUEI VOCÊ, SHEEP!

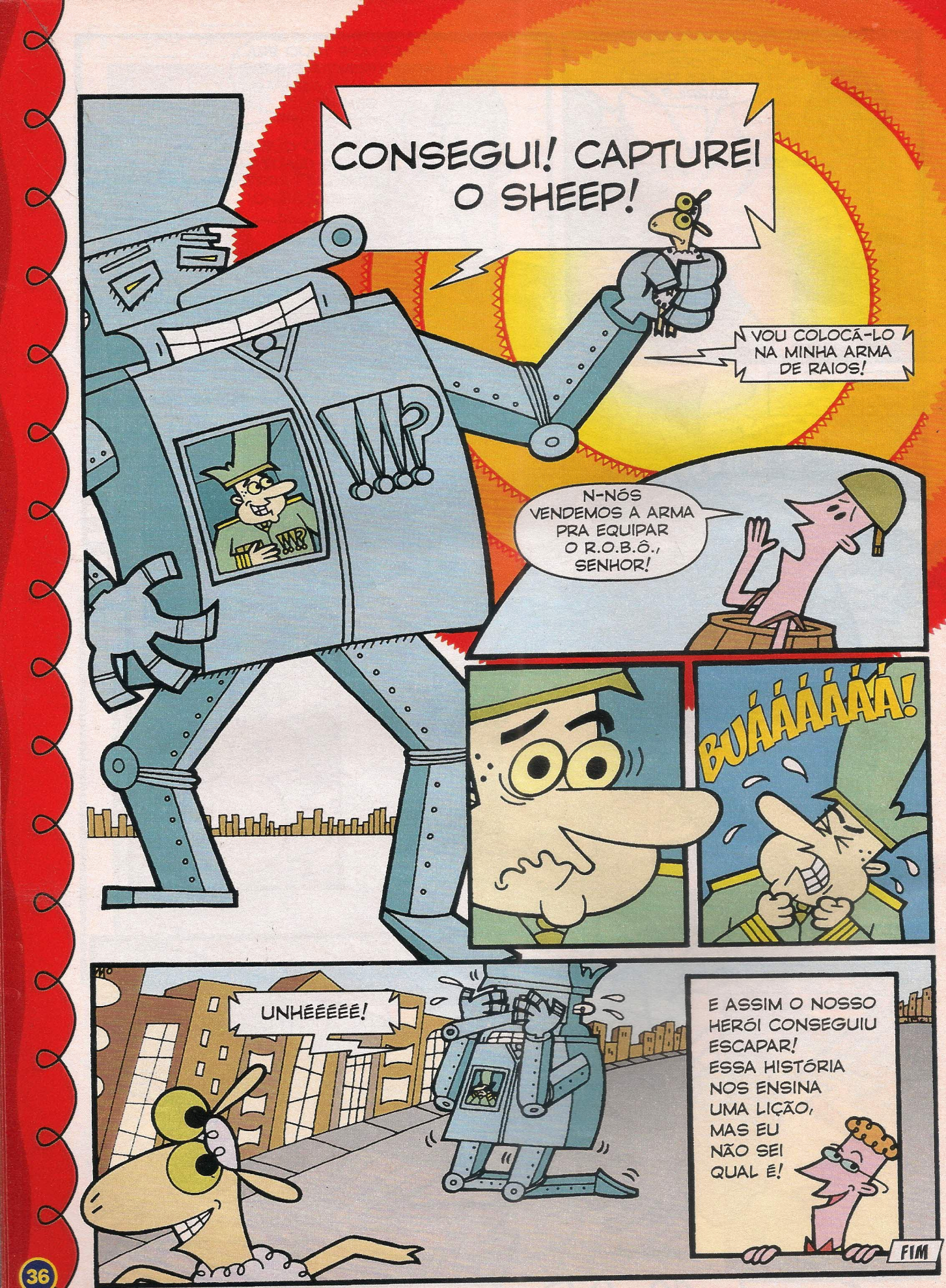

VIROU DE NOVO, HEIN? VOU USAR MEU NOVO DISPOSITIVO...


EI! ESPERE UM MOMENTO! ôôôô!


SPLASH!
QUER O CABO QUE LIGA O DISPOSITIVO DE CURVAS?


E O TEMPO PASSA...
CABLAM!
QUÊ? VOCÊ NÃO TEM A PARAFUSETA INTEGRADA?
$
PIMBA!
FALTOU A REBIMBOCA DE EQUILÍBRIO!
$
!!!?
NHEC! NHEC!
USE O XURUMELO ANTITREPIDANTE!
$
PRONTO? TENHO TODOS OS ITENS OPCIONAIS?
EXATO! TCHAU!
$
ENTÃO, VOU ATRÁS DO SHEEP!

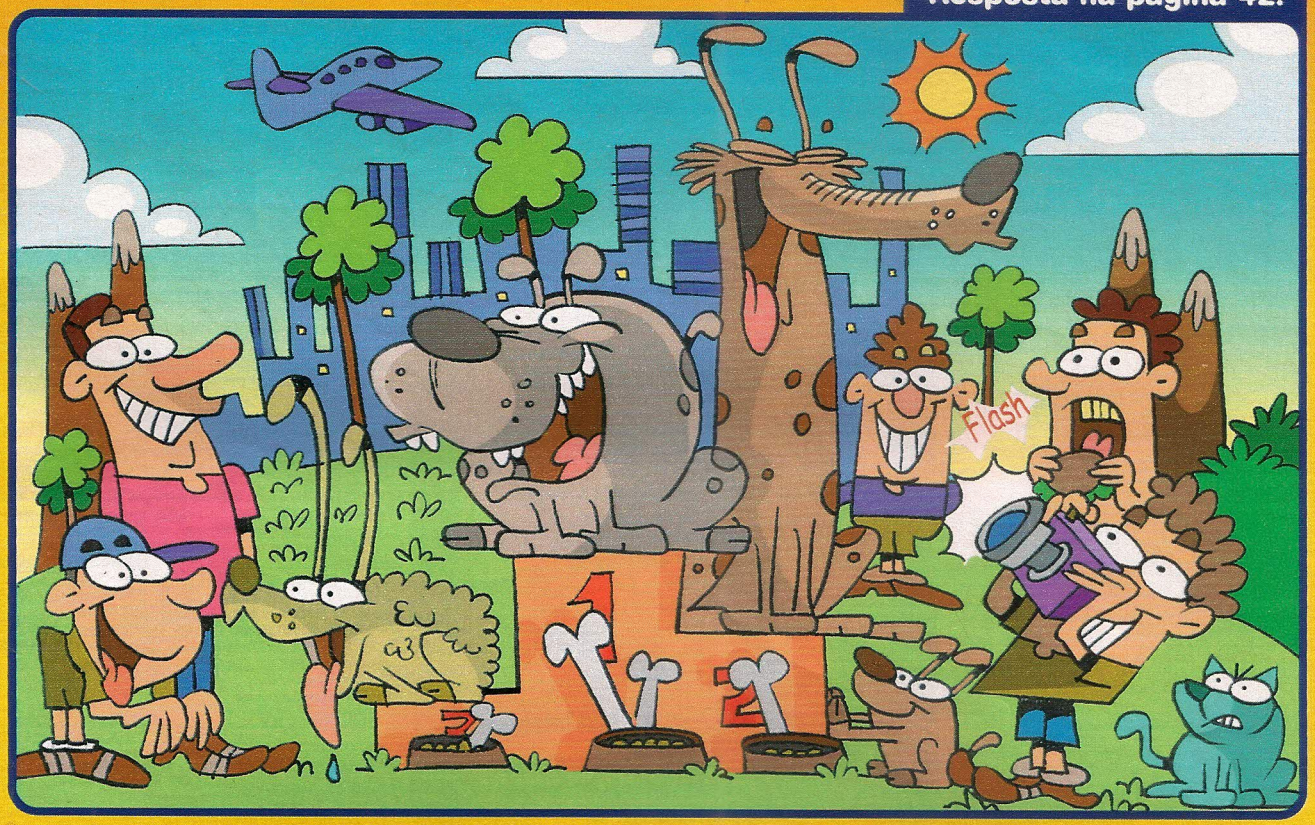

O QUE VOCÊ FAZ NESSE BARRIL?
VENDEMOS TUDO PRA INVESTIR NO R.O.B.Ô.! ATÉ MINHAS ROUPAS, SENHOR!
DUVIDO QUE SUA FARDA CUSTE MAIS QUE UM BARRIL DE CARVALHO!
ASSIM, NO MESMO DIA...
NADA PODE ME DETER DESTA VEZ, SHEEP!
CORRA O QUANTO QUISER! VOU PEGÁ-LO NO ÚLTIMO QUADRINHO!
BÉÉ!
HÁ! HÁ! NÃO FALEI?

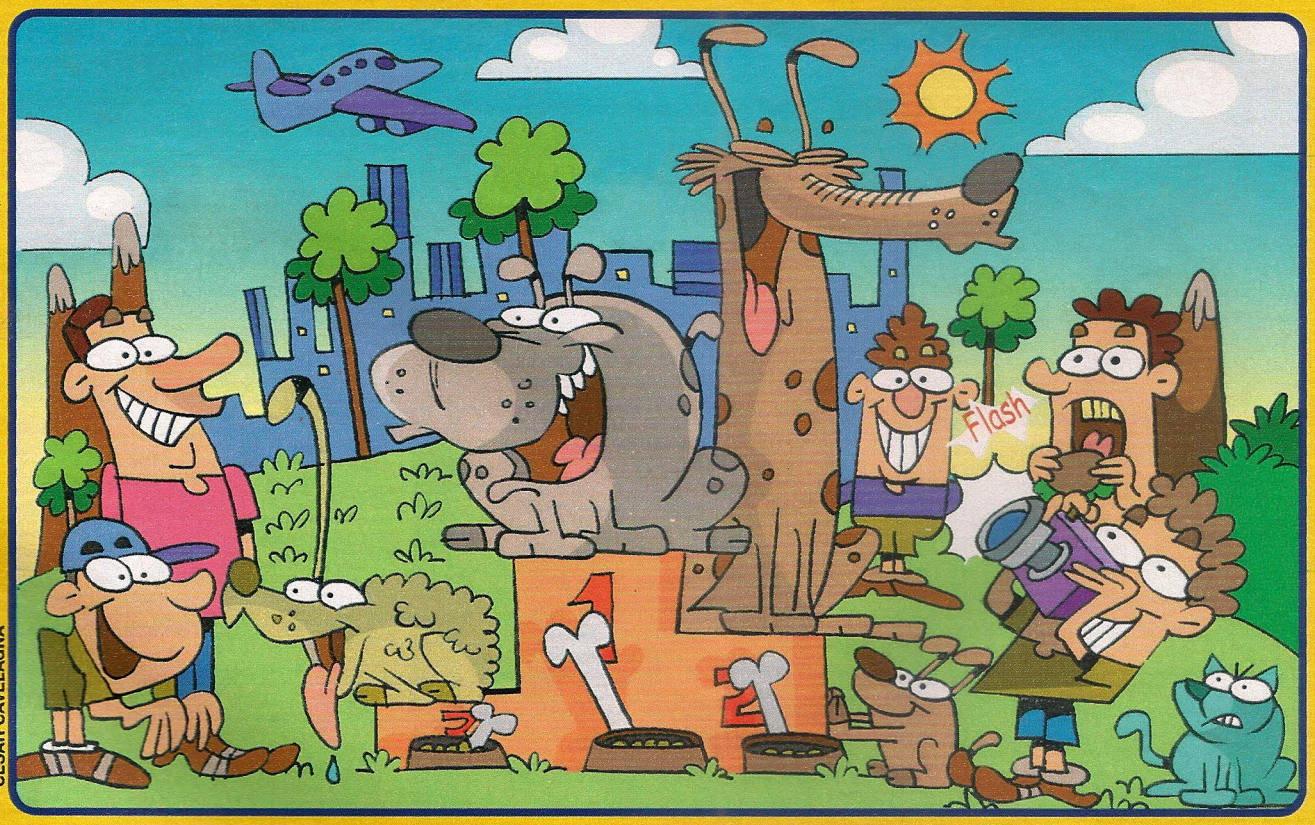

CONSEGUI! CAPTUREI O SHEEP!
VOU COLOCÁ-LO NA MINHA ARMA DE RAIOS!
N-NÓS VENDEMOS A ARMA PRA EQUIPAR O R.O.B.Ô., SENHOR!
BUÁÁÁÁÁÁÁ!
UNHÉÉÉÉÉ!
E ASSIM O NOSSO HERÓI CONSEGUIU ESCAPAR! ESSA HISTÓRIA NOS ENSINA UMA LIÇÃO, MAS EU NÃO SEI QUAL É!
FIM

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.





CESAR CAVELAGNA

Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Piadinhas

Havia um lenhador baixinho e magrinho... bem miudinho, mas que conseguia derrubar dez árvores em dez minutos. Por isso um repórter foi entrevistá-lo:
— Quer dizer que o senhor derruba dez árvores em dez minutos?
— Às vezes mais.
— E qual foi o seu primeiro emprego?
— No deserto do Saara.
— Peraí... No Saara não tem nenhuma árvore!
— Hoje, né?

Fernanda B. Ramos
Belém – PA

O que é, o que é?
Se você sabe meu nome, junte o B e o A e leia.
Baleia.

Luiz Diego
São Vicente – SP

Dois passarinhos estavam voando. Um deles disse:
— Cuidado com o prédio!
— Tá bem, tá bem!
— Cuidado com a torre!
— Tá bem, tá bem!
— Cuidado com o sino da igreja!
— Tá blemmm! Blemmm!

Amanda G. Machado
Porto Alegre – RS

Qual o único hotel voador?
O Hotel Coteco (teco-teco).

Luiz Fernando Rosset
Capinzal – SC

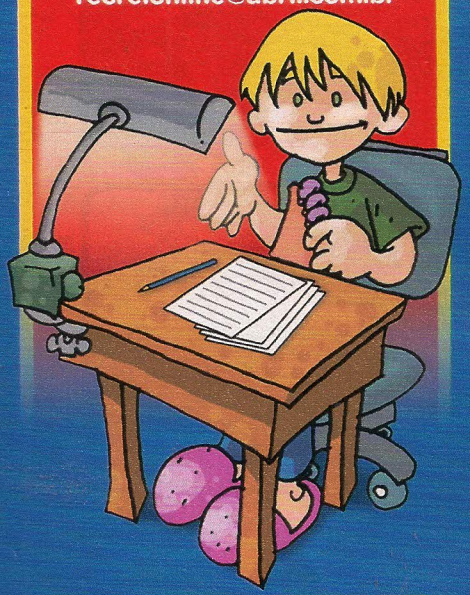
Qual é a mãe mais ciumenta do mundo?
A eletricidade.
Mexa com o fio (filho) dela para você ver!

Daniel de Carvalho Santos
Goiânia – GO

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

48ET **Ligue para:**
Grande São Paulo
(11) 3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

EDITORA Abril
Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Editorial Adjunto: Laurentino Gomes
Diretora de Projetos: Ruth de Aquino
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora de Publicidade Corporativa: Thais Chede Soares B. Barreto

RECREIO

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Repórteres: Luciana Zenti e Mariana Weber
Editora de Arte: Priscila Afonso
Designers: Alice Fares Ferreira, Carlo Giovani e Sandra Crivellaro
Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira e Karin Bernardo
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaborou nesta edição: Eduardo Perácio (revisão)

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Depto. de Documentação: Susana Camargo **Abril Press:** Rosi Pereira **Prepress:** Susana Cruz **PUBLICIDADE Diretor de Publicidade:** Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivo de Contas:** Fábio Santos **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PROCESSOS Diretor:** Gilson Del Carlo **Coordenador de Projetos:** Roberto Faccio **ABRIL EDUCAÇÃO Diretor:** Eliseu Urban **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233 - 26º andar - cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Félix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3388-4166, fax: (51) 3332-2477 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, tel.: (21) 2546-8100, fax: (21) 2546-8201 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo **Casa e Família:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 170, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril
Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Maurizio Mauro, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO

ENIGMA

Siga as pistas e descubra quem foi o malvado que machucou o filhote do tubarão.

Resposta na página 42.

CORREIO @ RECREIO

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

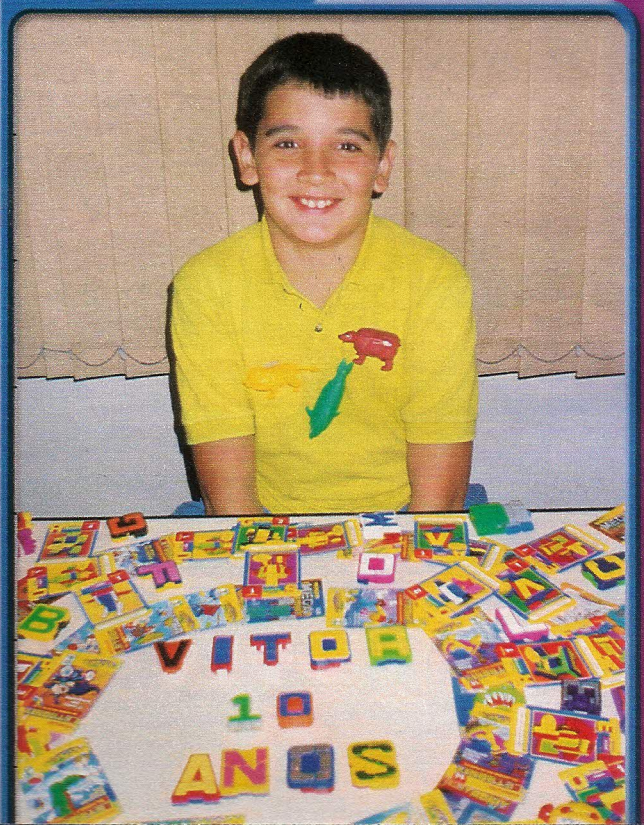
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O Pernalonga foi desenhado pelo Vitor dos Reis, de 7 anos.
RIO DE JANEIRO – RJ

Acho que vocês deveriam dar dicas para Game Boy Color.
EDUARDO TANIZAKA
DRACENA – SP

Olá! Que tal colocar uma matéria sobre lagartixas?
JÔNATHAS ALCÂNTARA
ARACAJU – SE

Este é o Vitor de Cerqueira, de 10 anos, com sua coleção RECREIO.
CURITIBA – PR



Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Oi, galera da RECREIO!
Curto muito a revista e gostaria que vocês fizessem uma matéria sobre leões e publicassem quadrinhos do Pokémon.
Lucas Schnorr

Olá, pessoal!
Eu amo dançar e gostaria que vocês falassem sobre danças tipicamente brasileiras.
Isis de Almeida Reis, 12 anos
UBERLÂNDIA – MG

Este é o desenho da Luana Teixeira, de 13 anos. Ela pede mais matérias sobre cães.
RIO DE JANEIRO – RJ

Teste é a seção preferida da Mirela Lessa, de 9 anos.

PELOTAS – RS

O professor Tut foi feito pelo Wilson dos Santos Júnior, de 9 anos.

FRANCA – SP

A Beatriz Christine, de 9 anos, gosta de fazer as receitas do *Mão na Massa*.

PARNAÍBA – PI

O Anderson, a Carolina e seu irmão André não perdem a RECREIO.

PATO BRANCO – PR

A Débora Padilha, de 7 anos, curte os passatempos

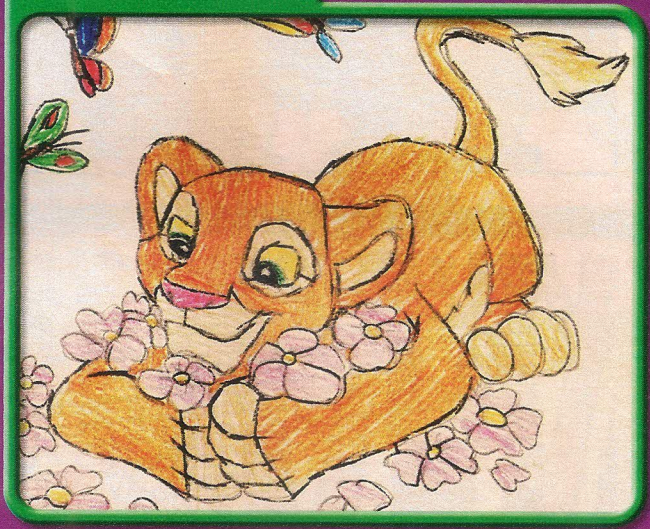
RECIFE – PE

Eu acho que seria muito bacana falar sobre Netuno.

LUIZ HENRIQUE
MOGI-MIRIM – SP

Tive uma ótima idéia. Façam um vídeo em que o Zeca e os LETRONIX encontram os ROCKANIMAL e formam uma turma de defensores do planeta!

ROBERTO XAVIER
UBERABA – MG

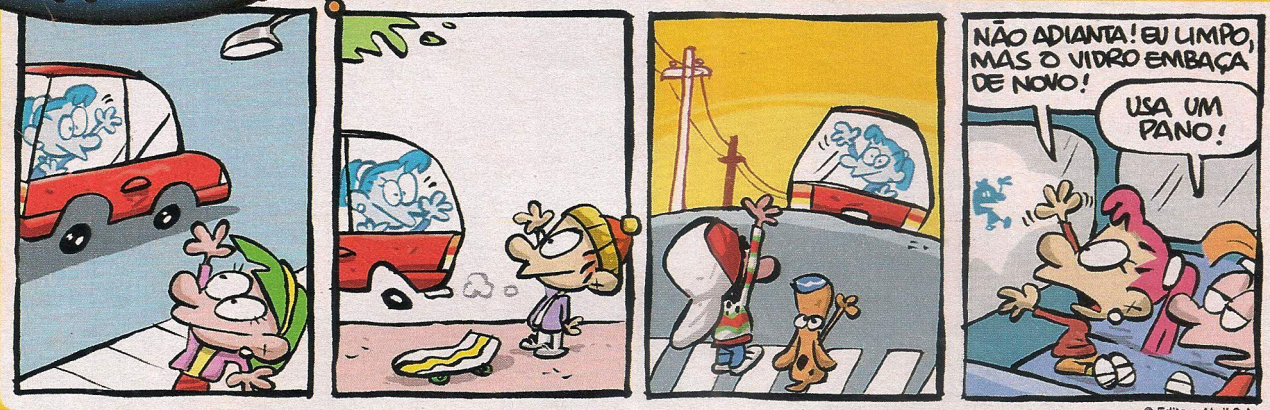


Estes são os irmãos-aranha Maria Eduarda, de 7 anos, e Gustavo.

SÃO JOSÉ – SC

tirinhas!

Animatiras



© Editora Abril S.A.

por **Jean Galvão**

Bichos

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por **Fred Wagner**

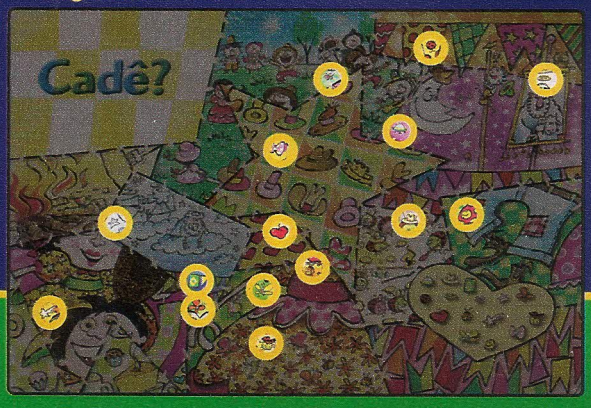
Mamãe Ganso

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por **Mike Peters**

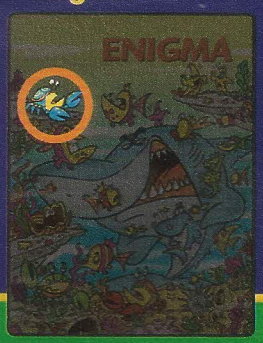
SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 18 e 19



Página 37

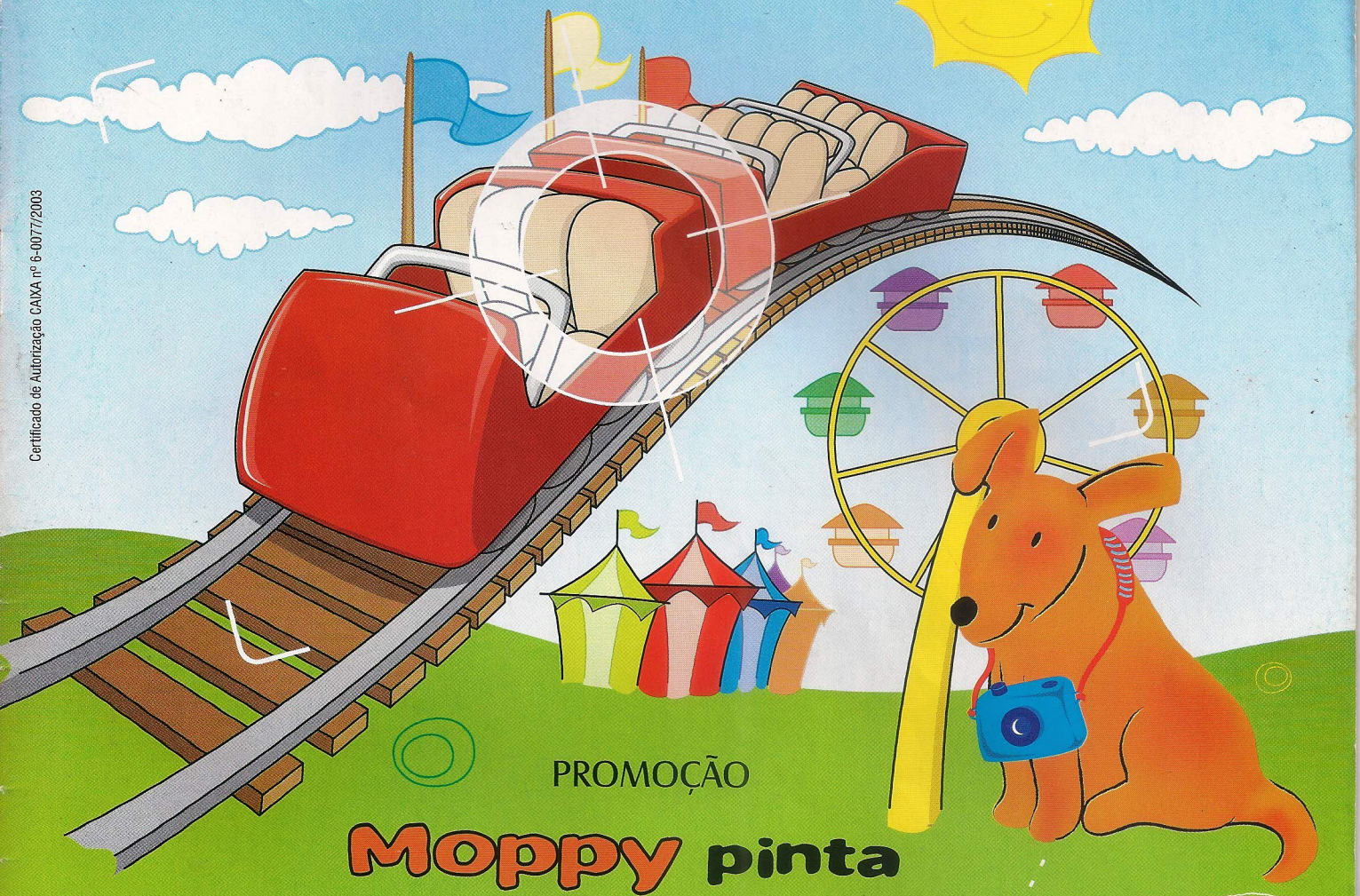
Página 39



Só falta você !

Certificado de Autorização CAIXA nº 6-0077/2003

BRAVE COMUNICAÇÃO



PROMOÇÃO

Moppy pinta com diversão

Aproveite já!

Leve um produto infantil ou infanto-juvenil da Promoção e participe dos super sorteios:

Concorra quantas vezes quiser até 09/março/2004.

3 passeios aos melhores parques

60 kits Moppy *

Você encontra em todos os revendedores Lepper do Brasil.

Moppy é o mascote da Lepper que vai fazer parte da sua vida.

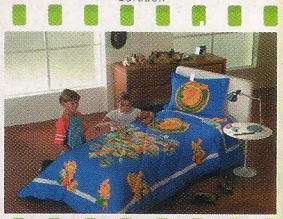
Jogo de Cama e Colcha Matelassé

Jogo de Banho e Roupão

Lepper®
Cama, mesa e banho

Jogo de Cama

Edredon



:: www.lepper.com.br ::

* 1 mochila + 1 boné + 1 roupão felpudo + 1 toalha de rosto + 1 toalha de banho + 1 pijama da Coleção Moppy.

Kellogg's®

Leo Burnett

Sucrilhos® Kellogg's®.
Desperte o tigre em você.

www.sucrilhos.com.br

Sucrilhos® Kellogg's® é energia para vencer nos esportes, nas brincadeiras e na escola. Só Sucrilhos® Kellogg's® vem turbinado de sabor: Tradicional, Banana e Chocolate. E aí? Ficou com água na boca ou com sede de energia? Então, experimente e faça parte desse time.